#290 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

INCLUSIEF PLAYER-UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS TIPS & TRICKS



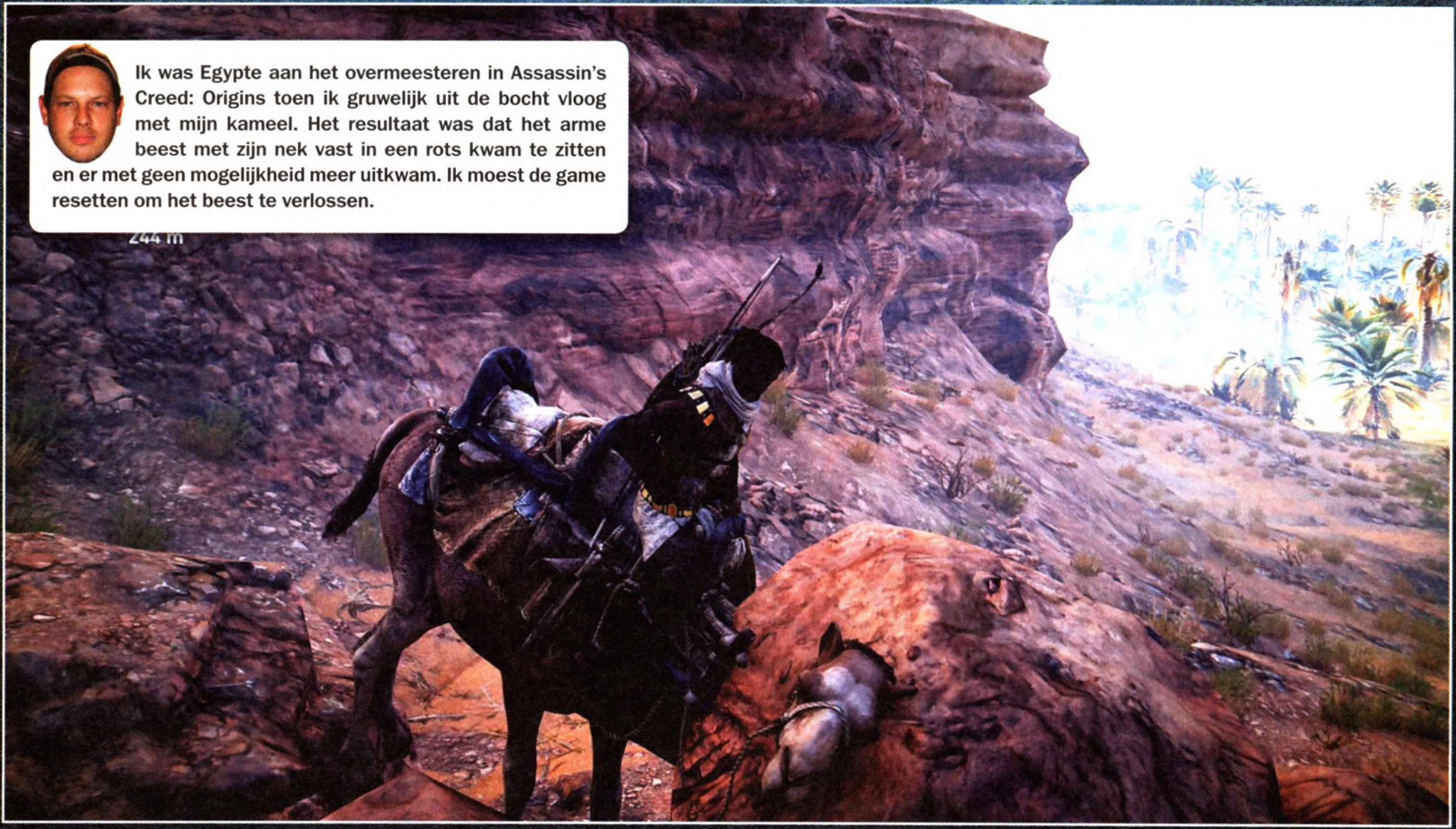
MAGER MAANDJE? WAT DACHT JE VAN 17 REVIEWS EN 14 SPECIALS?!

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

DE ECHTE MEGA MAN KOMT TERUG! • ED RUNT EEN MODEWINKELTJE • SEA OF THIEVES IS MISSELIJKMAKEND • ZIJN GAMERS NOU ECHT GEWELDDADIG, ASOCIAAL EN DIK? • ZELDA & DESTINY 2 DLC • GEEN SLINGERS VOOR MARIO PARTY: THE TOP 100

WWW.PU.NL
FEB 2018
BP € 4,95
8 718226 104311 01802
Re shift

IT'S ALL IN THE GAME



Ik was Egypte aan het overmeesteren in Assassin's Creed: Origins toen ik gruwelijk uit de bocht vloog met mijn kameel. Het resultaat was dat het arme beest met zijn nek vast in een rots kwam te zitten en er met geen mogelijkheid meer uitkwam. Ik moest de game resetten om het beest te verlossen.



Pag. 012

Deze maand hebben we een mooie PUBG-special voor je. Een heerlijke game, die echter verre van perfect is. Neem alleen al dit tafereel, waar installaties half en op een verkeerde plek in de map worden ingeladen. Niet zo fraai en zo heeft deze game wel meer gekke glitches en bugs... maar toch blijven we 'm massaal spelen, want van een hoop stront kun je soms ook oprecht genieten.



Pag. 024



Pag. 058



Pag. 062



Pag. 029



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

DE REDACTIE

DOE EFFE NORMAAL!



Zoals je in de Powerspy kunt lezen, is het in Amerika weer eens flink uit de hand gelopen na een potje Call of Duty. Twee teamgenoten kregen na een multiplayer battle zo'n erge ruzie dat een van de twee de politie belde om te zeggen dat zijn teamgenoot z'n vader had neergeschoten en de rest van de familie had gegijzeld. Als de politie daar zo'n belletje krijgt, twijfelen ze geen moment en worden de helmen opgezet en de wapens geladen. Pats, boem... onschuldige man neergeschoten en overleden. Onschuldig ja, want de 'Swatter' (iemand die een valse melding doet bij de politie, zodat een Swat-team een huis binnenvalt) had een verkeerd adres doorgegeven. Onbegrijpelijk dat een ruzie in een videogame zo uit de hand loopt. Doe normaal, het is 'maar' een spelletje. Tuurlijk vind ik het super tof dat mensen videogames serieus nemen, maar het is en blijft een entertainmentproduct dat je consumeert voor ontspanning en plezier. Ik dan in ieder geval. De wereld vergaat niet als je een potje FIFA verliest, dus dan hoef je ook niemand de huid vol te schelden... Ik vond het dan ook tamelijk bizar dat ik begin deze maand aangifte moest doen van bedreiging. Een persoon vindt het namelijk nodig om mij en een aantal collega's bijna dagelijks met de dood te bedreigen, omdat wij dit werk doen. Natuurlijk is het mogelijk dat we anders over bepaalde games denken, maar om nou drie jaar lang, vrijwel elke dag, te zeggen iemand te gaan vermoorden, vind ik dan weer een beetje overdreven. Het zijn 'maar' videogames. Dus zullen we allemaal effe normaal blijven doen en gewoon genieten van onze gemeenschappelijke passie? Top, laten we dan beginnen met gezamenlijk genieten van dit prachtige nummer van Power Unlimited. ● *Martin*



TRIEST BEGIN VAN 2018

IEMAND HÁD HET MOETEN DOEN

Slechts één perstripje stond er afgelopen maand op het programma: een reisje naar Londen voor Total Warhammer DLC. Niet zo spectaculair, maar Wouter wilde er graag effe uit en is natuurlijk een groot kenner van deze gameserie.

Wat er precies gebeurd is, weet zelfs de Powerspy niet, maar de Veendamse dwaas wist het voor elkaar te krijgen om het enige internationale tripje in de afgelopen vijf weken te missen, en tegelijkertijd voor elkaar te krijgen dat er voor het eerst in 20 jaar een andere kop boven dit rubriekje staat... Knap, hoor!



Jurjen



Vond deze maand op Netflix...

... eindelijk weer eens zo'n serie waar ik helemaal door wordt opgeslokt. Sure, Peaky Blinders bestaat al sinds 2013, dus een beetje suf dat ik 'm nu pas ontdek. Maar het grote voordeel daarvan: ik heb meteen vier seizoenen voor me klaar staan. Heerlijk.

Ed



Kocht deze maand...

... een Edward Hopper. Na vijftien jaar Corneille weer eens wat anders aan de muur. En nee, zelfs met mijn salaris kon ik niet voor het origineel gaan.

Tjeerd



Ging deze maand...

... genadeloos door m'n rug. Tijdens het aantrekken van m'n sokken! Inderdaad, iets minder rock 'n roll dan een gecrashte auto optillen om de bestuurder te redden bijvoorbeeld. Maar goed, dat kan ik niet elke maand doen natuurlijk.

Florian



Zat deze maand...

... nagelbijtend achter mijn PC, vanwege de CES 2018! De kans is groot dat mijn nieuwe tv daar wordt aangekondigd en ik ben er behoorlijk zenuwachtig over. Fingers crossed voor een vette 77 inch Oled.

Ondertussen...

Probeerde deze maand...

... nieuwe Snapchat-filters uit met Wouter, zodat we die weer op ons Instagram-account kunnen plaatsen. Social media-beesten die we zijn.



Martin

Lulde deze maand...

... over games bij RTL Boulevard en dat is voor herhaling vatbaar. Want hoe meer mensen we over onze prachtige hobby kunnen vertellen, hoe beter!



Simon

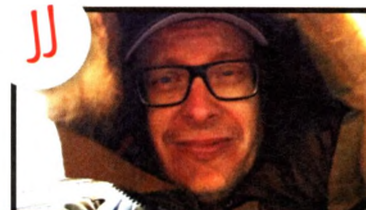
Scoorde deze maand...

... na het origineel, nu ook in CoD: Modern Warfare Remastered de Miles High Club-trofee, a.k.a. de moeilijkste trophy ooit. Ik had maar 187 pogingen nodig!



Graddus

JJ



Vierde deze maand...

... voor het eerst sinds tijden de feestdagen weer in eigen land. Verkeerde keuze: alleen maar regen hier, en wilde je een dure vuurpijl afsteken, waaide ie door de storm over het dak heen.

Wouter



Overwoog deze maand...

... serieus om wimper-extensions te nemen na het zien van deze Snapchat-kerstfoto. Ik ben diegene rechts dus, naast m'n zus. Jahaaa, dat bedoel ik dus maar even!

Samuel



Mocht deze maand...

... ceremoniemeester zijn bij de bruiloft van een van m'n beste maten. Ik voelde me er heel erg volwassen door. Shit, misschien moet ik maar eens een goede vrouw gaan zoeken, ofzo.

Wordt vervolgd...

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Omdat Martin er tegen mij nooit over had gesproken, schrok ik best wel een beetje toen ik zijn stukje op de vorige pagina las. Ik heb inmiddels ook een paar van die dreigmails gelezen en kan me heel goed voorstellen dat voor Martin de maat vol was. Als je door iemand met de dood wordt bedreigd en diegene weet blijkbaar ook nog waar je woont, dan is er echt een grens bereikt.

Naar aanleiding van deze affaire moest ik terugdenken aan de tijd dat ik net bij PU zat, zo'n kleine 25 jaar geleden dus. Yo!Post was toen nog een razend populaire rubriek en dat had onder meer te maken met een zekere Marcel Beeks (Mortal Marcel) die met grote regelmaat brieven schreef waarin ie liet weten dat ie de PU maar niks vond, hetgeen weer tot allerlei tegenreacties van andere lezers leidde.

Onze toenmalige hoofdredacteur vond het prachtig, want zo'n beginnend blaadje kon verhitte discussies onder de lezers goed gebruiken en het gaf de Yo!Post-rubriek ook een lekkere boost.

Toch, als je die brief van Marcel nog eens terugleest in het licht van wat Martin is overkomen, heb ik met terugwerkende kracht best wel wat bedenkingen.

ED


U nr. 3, omdat er
van het meest
en sport in de
n Europa, name-
ling Federation.
het over de
Super Nintendo).
woonlijk weer
merkingen ge-
lair.... een volle
akker, met z'n
slaat werkelijk
eft wit en geblon-
eeft 10 keer een
en en heeft wed-

ze lullen. Als jullie de populariteit van het Amerikaans worstelen willen bevorderen laat dat dan aan mij over en ga zelf je oma's pesten, if you have any!

Remco Miltenburg, Den Haag

Wij willen best geloven dat die zogenaamde worstelaars aardig verdienen, maar vergis je ook niet in de salarissen van die zogenaamde spel-recensenten.

VALLIG

die veel lezers
n weten.
ikke gek van
jes, dus zou ik
uk vinden als ik
antje had als
rn, David, Kees,
ens Stolker zou
wat voor di-
e er voor heb-
el dat de meeste
etc. er stom toe-

Jonge, Nijmegen.

n ze tegen ons al-
heel graag wil en
d in en je doet er
dan lukt het
wel. Toch hebben
van ons het niet
opt dan journalist.
ou de meest ge-
sonen zijn om jou te
n je carrière...

VOLK!

Wat doen jullie mij aan. Vinden jullie het leuk om mensen zwart te maken. Ik stuur een brief naar dat dat blad van jullie (weet niet waarom) Ik koop het blad en het staat er niet in! O.K., denk ik, ze hebben het zeker druk. Ik lees andere brieven en wat zie ik: Iemand benoemt mij tot 'Stoerste miet van het half jaar'!. Ik denk, dat laat ik niet op me zitten. Ik schrijf weer.

Ik koop weer dat bijstandsblaadje van jullie en wat zie ik? Ik sta er weer niet in. Ik denk. O.K. Ik hou me in, ik laat het blad heel. Dan lees ik een brief van ene Hiddo die commentaar niet goed kan schrijven en die ook nog het lef heeft om mij 'Nerd' te noemen (de dweepy). Nu ben ik rijp voor een dwangbuis geworden. Zeer kwaad dus. En jullie durven te zeggen dat ik niet meer durf te schrijven (eikels) Ik koop nr. 5 en hoopte een van mijn brieven te zien, maar nee hoor. Liggen jullie soms te slapen? Dan lees ik dat ene Ralph iets over mij schrijft! Maar nu is de maat vol! Als deze er niet inkomt, dan ga ik maatregelen nemen (hele harde). Dus ik hoop voor jullie dat deze er nu in staat. Anders ga ik jullie pijn doen!

Marcel Beeks, Groningen.

Ha die Marcel, leuk dat je er weer bij bent. Een hele hoop lezers hebben geprobeerd je na te apen met scheldbrieven. Ze hebben allemaal geen schijn van kans: jij blijft de enige echte.

Trouwens, we hadden je wel lekker tuk hè. Heb je al die nummers moeten kopen. Voor niets! Of begin je ons per ongeluk een beetje leuk te vinden? Toch nog maar geen abonnement nemen, jongen, die schok zou misschien te groot zijn.

Kwung Yu Ho, Utrech

BLOED-DISCUSSIE

Maandag 11 oktober 1993.

Het RTL4 avondnieuws van half 8 begint. Er is weer eens oorlog in Somalië. Opeens komt er een spotje wat er nog meer in het nieuw komt. En dan zie ik Mortal Kombat. Ik dacht nog, verkoopt dat spel zo goed, maar dan komt het. Loretta Schrijver (of zoiets in die buurt) begint te zeuren: er komen steeds meer computerspelen waarin mensen worden onthoofd en waar ledematen worden afgesneden. Er komt een filmpje waarin je 'Mortal Kombat' ziet en het spel 'Night Trap'. Kinderen vinden het spel 'Mortal Kombat' gaaf (wie niet). Maar nu komen de moeders met hun antwoorden: "Het spel is een nachtmerrie voor mijn kind." Maar de journalist zegt: "Er staat een briefje op de kast dat het spel alleen gespeeld mag worden als je boven de 13 jaar bent

ken dat zo'n spel make
Zo'n spel maken kost w
ton! Heeft Nintendo het
gehaald, is het nog niet
Ik begrijp dit niet, kinde
de 10 jaar kijken naar d
waar voor het oog van
mensen een zwaard do
krijgen die er aan de ar
uitkomt. Waar Predator
open snijden en alles e
aan botten en vlees en
dan vinden ze een com
tje te BLOEDERIG!! Ra
hoor, die mensen.

Danny van In

Goed: Danny begint, d
we maar in discussie. C
ten niet zeuren zegt Da
ouders zijn niet voor ni
Ze maken zich zorgen
ergens beginnen in hun
steeds meer geweld. S
ben niets met de werke
maken, zeggen de spel
dat waar? Waarom krij
brieven die zo grof en c
zijn dat we ze niet eens



GROTE MENSEN TV

Zelden was een hype rond een film zo groot als in de weken voor de release van Star Wars: The Last Jedi. Ook onze Dennis liet zich wat dat betreft niet onbetuigd, en als je die nog niet gezien hebt, moet je zeker nog effe een paar van zijn Wookie Leaks afleveringen bekijken op PU.nl.

Diezelfde Wookie Leaks waren de redactie van RTL Late Night ook opgevallen en daarom mocht Dennis in dat programma uitgebreid vertellen over de nieuwe SW-film. Tja, daar kan Martin met z'n items op het Jeugdjournaal, Zapp Live en 3FM toch nét niet tegenop...

ASSISTENTIE



Zoals gebruikelijk vind je op pagina 19 van dit nummer de maandelijkse Kulum. Deze keer is ie geschreven door Eelko Rol. Wie dan? Vraag je je wellicht af. Nou, deze gast gaat vanaf het volgende nummer Ed helpen met de eindredactie van PU.

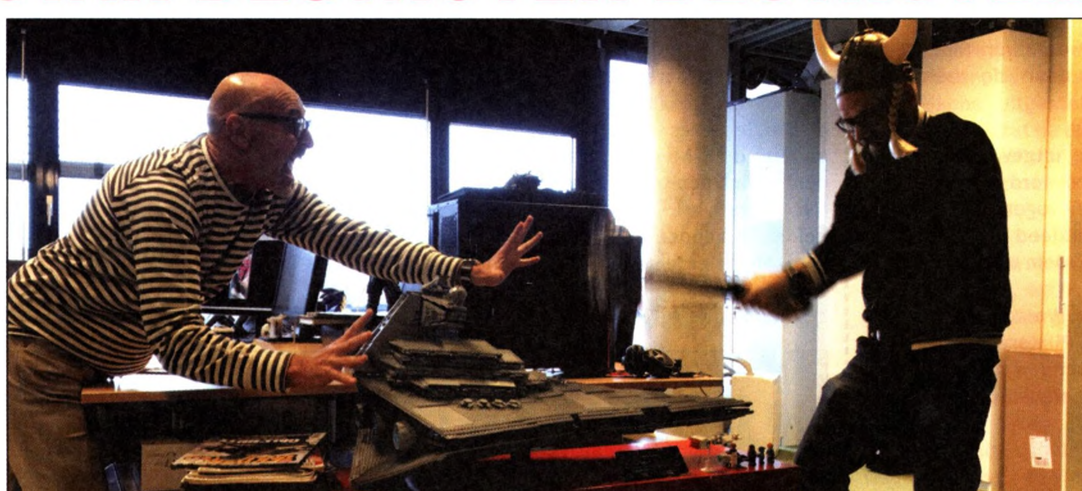
Toen Eelko zijn Kulum inleverde, stuurde hij ook deze foto mee, en die is op een bepaalde manier geruststellend. Nu weten we in ieder geval zeker dat deze dude nauwkeurig kan werken...

THOR, THE STAR DESTROYER DESTROYER

Een tijdje geleden waren er plannen om een PU-video te maken naar aanleiding van de bioscooprelease van Thor: Ragnarok. Dat ging uiteindelijk niet door (don't ask), maar de helm en de hamer van Thor slingerden hier nog steeds rond.

Begin deze maand viel Wouter z'n oog op de attributen en vanaf dat moment was het net alsof Stanley Ipkiss (Jim Carrey) 'the mask' opzette uit de gelijknamige film. Wouter had zichzelf niet meer in de hand en richtte met zijn hamer een spoor van vernieling aan.

Gelukkig hebben we het prachtige LEGO-bouwwerk van Dennis weer in elkaar kunnen zetten voordat hij terugkwam van vakantie, want die had de aanblik van z'n gedestroyde Star Destroyer zeker niet overleefd.



Power Spy

● Vorige maand was de redactie in de ban van de nieuwe Star Wars film (en nog steeds wel een beetje). Aangezien dat filmpje nogal populair was, kon niet iedereen een kaartje bemachtigen voor de premièredag.

● Met name Martin was de sjaak; die moest maar liefst drie dagen spoilers ontwijken op de redactie.

● Het zorgde ervoor dat er geheime afspraakjes moesten worden gemaakt rond de koffieautomaat waar een spoilerzone was ingesteld en wel vrijuit gesproken kon worden.

● Martin heeft vervolgens drie dagen geen koffie kunnen drinken en dat bleek met een klein kind thuis (dus weinig slaap) niet zonder gevolgen.

● Na drie dagen zonder koffie zag onze hoofdredacteur er nog slechter uit dan een dode Yoda. De wartaal die hij uitsloeg, was erger dan van een levende Yoda.

● Simon kennen we natuurlijk ook van zijn voetbalpraatjes op tv. Dat houdt overigens niet automatisch in dat ie er verstand van heeft; hij heeft liever Ronaldo dan Messi en is fan van FC Den Bosch. De Powerspy rests his case...

● De conclusie moet dus zijn dat ze hem hebben aangenomen als een soort dorpsgek, een rol die hij in het echte leven ook met verve vervult.

● Zo werd ie op nationale radio tijdens het WK handbal gevraagd of ie dat een beetje volgt.

● 'Nee, natuurlijk niet', was het antwoord van Simon: 'Ze maken daar de hele tijd hands.'

● Bij de uitgever van Power Unlimited werd Kerst ingeluid met een zogenaamde Santa Run: verkleed als Kerstman door Haarlem rennen.

● Ed en Wouter renden mee namens PU, terwijl de rest van de redactie vanaf de zijkant toekeek en bier dronk.

HET WONDER VAN PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



Als je puur op verkoopaantallen, publiciteit en hype zou afgaan, is PUBG eigenlijk dé game van 2017.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat PlayerUnknown's Battlegrounds de titel GOTY niet binnenhaalde, is terecht, want technisch gezien rammelt het spel aan alle kanten. Helemaal op de Xbox One, waar PUBG eigenlijk nog niet op uit had mogen komen vanwege de dramatische framerate, bugs en glitches. Dat mag je niet eens Early Acces noemen. Als we de insiders mogen geloven, wilde Microsoft echter van geen uitstel weten omdat ze anders helemaal geen grote exclusieve titels rond de feestdagen in de winkels hadden liggen. Iets was weer eens beter dan niets.

En dat 'iets' deed het best goed. Ruim een miljoen mensen kochten het spel binnen een paar weken op de Xbox One. Tel dat aantal op bij de twintig miljoen spelers op de PC en je hebt een fenomeen.



Hoe dan?

Een technisch matige game die zo mega scoort, hoe kan dat? Ik heb daarvoor maar één verklaring: het is de combinatie van de extreme hype rond dit spel op de PC met een record aantal spelers op Steam, de speelsessies door vrijwel elke beroemde streamer én het feit dat het een product is van een volslagen onbekende developer. Dan krijg je op een gegeven moment een dynamiek dat mensen bereid zijn om alle ellende voor lief te nemen, bang als ze zijn dat ze iets mislopen.

En hoewel PUBG niks voor mij is (twintig minuten doelloos rondlopen om dan door je hoofd geschoten te worden, zie ik niet als entertainment), snap ik wel hoe het spel bij de tijdgeest past. Mensen willen zich online kunnen uiten, uniek zijn en zich beter kunnen voelen dan anderen, en in PUBG kan dat allemaal. Je ziet er weird en onderscheidend uit, je kunt gaan en staan waar je wil, geheel je eigen tactiek bepalen en een Chicken Dinner halen is echt een prestatie die aanzien geeft. De lol is daarmee groot genoeg om de technische shit te negeren.

Maar eerlijk is eerlijk, als EA dit had aangeboden, waren de commentaren denk ik een stuk minder vergevingsgezind geweest.

DE X-MEN KEREN TERUG NAAR MARVEL-GAMES

Wellicht aangestoken door de koopgekte van het feestseizoen, kocht Disney afgelopen december het leeuwendeel van 21st Century Fox. Prijskaartje: 52,4 miljard dollar.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



Dat betaalde Disney vooral om de film- en tv-producties van Fox in handen te krijgen. Maar ook voor gamers zal deze deal gevolgen hebben. En dan heb ik het over positieve gevolgen, met name voor franchises als Lego Marvel Superheroes en Marvel VS Capcom. Want doordat in de laatste games uit die serie (onder andere) de X-Men ontbraken, voelden ze toch een beetje incompleet.

Nu Disney alle rechten voor die helden in handen heeft, zijn Wolverine, Storm en de andere X-figuren in komende delen ongetwijfeld weer gewoon aanwezig. Zoals het hoort.



> "Zelfs in onze stoutste dromen hadden we niet voorzien dat zoveel mensen met onze maffe figuurtjes in Cuphead zouden willen spelen."



De broertjes Moldenhauer zijn opgetogen over het succes van hun game die in twee maanden tijd twee miljoen keer werd verkocht.

KAP NOU EENS MET DIE MOTION CONTROLS

Elke keer als ik Super Mario Odyssey opstart, verschijnt er een scherm met daarop: 'Speel met losse Joy-Con. Met behulp van bewegingsbesturing kun je allerlei leuke extra's doen.' Jammer dat een game die verder zo bol staat van vrolijk spelvertier steeds begint met zo'n treurigstemmende tip.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Uiteraard heb ik 't wel effe geprobeerd hoor, met twee losse Joy-Con spelen. Maar ik vond dat geschud en gezwiep in mijn schoot gewoon niet leuk. Gelukkig is de game ook prima te spelen met de 'gewone' Pro-controller. Af en toe schud ik daar effe mee, om sneller in een paal te klimmen. Maar verder is er rust in mijn schoot. Dan maar geen leuke extra's doen.

Toen Nintendo in 2006 bewegingsbesturing populair maakte met Wii Sports, was ik er extreem enthousiast over. Bowlen met mijn tante, lekker actief door de huiskamer springen en zwiepen tijdens een potje tennis, ik vond het geweldig. Het was nieuw, anders en verfrissend.

In Zelda: Skyward Sword (2011) vond ik die bewegingsbesturing ook nog wel leuk, vooral omdat het zwaardvechten er een extra laag mee kreeg. En dat richten met pijl-en-boog ging ook lekker. Maar sindsdien is er geen game meer verschenen waarin ik enthousiast was over de bewegingsbesturing; dat is zelfs de specifiek voor motion controls gemaakte games als 1-2-Switch en ARMS niet gelukt.



Uitgekeken

Ik wil niet meer actief door de huiskamer springen en zwiepen. Misschien ben ik een luier mens geworden. Of misschien ben ik er gewoon op uitgekeken. Ik denk dat laatste. Zo'n innovatieve vernieuwing heeft even een hoge wauwfactor, maar die raakt uitgewerkt. Net als dat 3D-effect van de 3DS, dat ik eerst heel vet vond, maar ondertussen permanent uit heb staan.

Ondertussen heeft Nintendo de focus op 'brilloze 3D-games' opgegeven. Hopelijk laten ze de focus op bewegingsbesturing ook binnenkort varen. Zodat Super Mario Odyssey 2 gewoon begint met een scherm waar ik blij van word.

"2017 gaat de geschiedenisboeken in als het jaar dat de gamer weer de macht greep."



De CEO van Paradox, Fredrik Wester, snapt het.

GAMEN IS EEN ZIEKTE

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

De World Health Organisation heeft 'gaming disorder', oftewel uitzonderlijk veel gamen, uitgeroepen tot een officieel gediagnostiseerde ziekte.

Omdat tot op de dag van vandaag nog nooit sluitend is bewezen dat game-verslaving überhaupt bestaat, zullen we maar zeggen dat wij in dat geval nog nooit zo ziek zijn geweest. En daarnaast, als gaming disorder een ziekte is, waarom is te veel TV kijken dat dan niet? Of uren per dag bezig zijn met sport…



Power Spy

- Wouter werd overigens knettergek tijdens de Santa Run; telkens als ie net lekker op gang was, riep er wel iemand 'Ho, ho, ho!'
- Ed had het wél prima naar z'n zin. Maar wat wil je ook, die gast loopt zo'n vijf keer per week hard. Wat dat betreft is 't echt een rendier. Dat in tegenstelling tot de rest van de redactie, die we beter kunnen vergelijken met een antilope.
- Het feestje na de run was geslaagd, en toen de uitgever vond dat er wel genoeg gedronken was, werd tactisch een slechte Hazes-imitator ingezet.
- Martin stond op de verkeerde plek toen de geluidsinstallatie van de wannabe Hazes een trap omhoog gesjouwd moest worden.
- Je begrijpt dat dat heel wat Bloed, Zweet en Tranen kostte.
- Wouter had al een dag of wat geen oerstomme dingen gedaan, dus het was wel weer eens tijd, vond ie.
- Dus toen hij naar Londen moest voor een Total War: Warhammer 2 DLC trip, werd ie tien minuten voordat z'n vlucht vertrok wakker.
- Iedereen begrijpt dat ie gewoon door de wekker heen was geslapen, maar Wouter was zogenaamd Total in de War omdat z'n wekker volgens hem helemaal niet was afgegaan. Yeh, right…
- Dat Tjeerd ontzettend kan genieten van piratengames was al bekend, en daarom mocht de Fries deze maand aan de slag met Sea of Thieves.
- Het inleveren van z'n tekst werd alleen, tot irritatie van Ed, telkens uitgesteld. Wat bleek? Tjeerd zat na elk uurtje spelen een half uur kotsmisselijk van de zeeziekte op de plee.
- De dwaas kan zich blijkbaar zo goed inleven, dat ie de woelige baren van de game niet goed kan handelen.
- Is het ook meteen duidelijk waarom hij geen fighting-games speelt. Voordat je het weet, zit ie na een Fatality op de Eerste Hulp.

Power Spy

● Er is iemand gevonden die een nóg grotere schijterd schijnt te zijn dan Tjeerd. En nee, het gaat niet over de toiletbezoeken van Wouter.

● De vriendin van Graddus speelde laatst Skyrim op de PlayStation VR en er gebeurde in de game zoiets engs dat ze de schrik van haar leven kreeg.

● Zag die arme meid een draak? Een wolf? Een monster? Welnee, er vloog een vuurvliegje in haar gezicht.

● Op zich wel begrijpelijk dat ze van echte monsters niet schrikt; ze is zoals gezegd de vriendin van Graddus...

● Jurjen kwam deze maand weer eens in Haarlem op de redactie werken en sliep daarom een paar nachten in een Botel, een hotelboot.

● Het klinkt idyllisch, zo'n boot, want zo op het water ben je al snel op 'dreef', maar Jurjen had 't al snel helemaal gehad met zijn onderkomen vanwege de ontzettend dunne wandjes tussen de kamers.

● Zo was de Drent helemaal klaar met z'n 'biddende' buurvrouw ('Oh my God! Oh my GOOOOOOOOD!') en een krijsende snurker aan de andere kant van de boot.

● Hij was dus vrij rap weer kajuitgecheckt, want hij werd hoteldebotel van al die ellende.

● Een ruzie tijdens het spelen van Call of Duty is vorige maand flink uit de hand gelopen. Twee teams speelden een potje Search & Destroy tegen elkaar met als inzet 1,50 dollar (1,25 euro). Na het potje ontstond er een heftige discussie tussen de spelers. Twee teamgenoten, genaamd M1ruchle en baperizer, kregen uiteindelijk serieuze ruzie.

● Toen de twee kemphanen daarna toch weer een potje met z'n tweeën speelde, schijnt M1ruchle 'per ongeluk' baperizer te hebben neergeschoten, waarna het tweetal elkaar continu bleef afknallen. De ruzie escaleerde, en liep zo uit de hand dat baperizer dreigde om M1ruchle te 'swatten'.

OPUNIE

DE PEGI-ADVIESLEEFTIJD? O JA...

Laatst keek ik even mee met mijn zoontje van 7 die Terrarria startte op zijn 3DS. Er verscheen een scherm met de adviesleeftijd van PEGI: 12 jaar. "Dat mag jij helemaal niet spelen joh", zei ik, "dan krijg je nachtmerries van pixelige paarse konijnen en vliegende oogballen." Hij negeerde me en begon lekker met zijn zwaard op monsters in te hakken.

KIJKWIJZER

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Ik keek net effe op de site van PEGI, wat ze voor reden hadden om Terrarria slechts voor spelers van 12 jaar en ouder geschikt te achten. Dit stond er: 'Niet-levensecht geweld jegens menselijke personages. Bij dit spel is sprake van interactie met andere spelers online.' Geen woord over paarse konijnen en vliegende oogballen.

Ik tikte voor de grap eens Minecraft in, om te zien of die game eigenlijk ook voor 12 jaar en ouder is. Ik moest eerst door drie schermen met Story Mode-varianten scrollen om uiteindelijk het 'echte' Minecraft tussen de tientallen titels te vinden. Dat bleek geschikt voor kids van 7 jaar. Er stond dit bij: 'pas op met kinderen jonger dan 7 jaar. Dit spel bevat: Fear, Violence, Online Gameplay'.

7 **Minecraft WiiU Edition**
Microsoft studios
The content of this game is suitable for persons aged 7 years and over only.
It contains: Non realistic looking violence towards fantasy characters - Pictures or sounds likely to be scary to young children - Non realistic looking violence towards characters which although human are not very detailed -
System: **Nintendo Wii U**
Genre: **Puzzle**
Releasedate: **2015-11-12**

Interesse in je kind

In ons gezin, met jongens van 7, 9 en 11 jaar, is het een grappig idee dat games als Terrarria en Minecraft niet geschikt zouden zijn voor jonge kinderen. Waarmee ook weer niet is gezegd dat ze alles maar mogen zien en spelen.

Die van 9 wil bijvoorbeeld graag GTA spelen en dat heb ik vooralsnog geweigerd. Maar daarvoor hoef ik niet naar de PEGI-leeftijd op de doos of kijkwijzer-site te kijken. Als gamende ouder heb ik natuurlijk ook het voordeel dat ik bekend ben met de inhoud van games. Of het echt slecht voor mijn 9-jarige zoon zou zijn als hij 'extreem geweld tegen weerloze mensen' (PEGI-quote) zou toepassen (want dat is natuurlijk het leukste van GTA, weet hij van YouTube), weet ik eigenlijk niet. Ik zou wel effe met hem willen meekijken, praten over wat er gebeurt, en wat hij daarbij voelt, wat er voor hem leuk aan is.

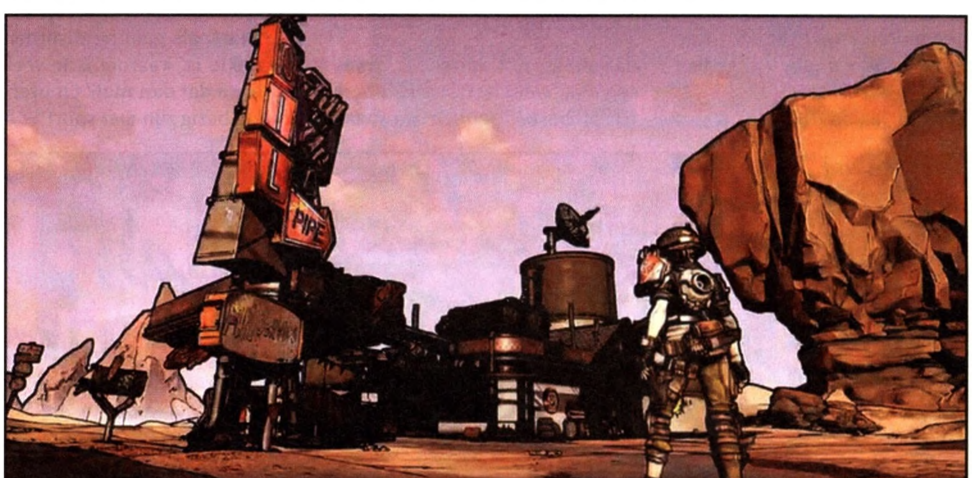
Interesse in de belevingswereld van je kind, dat helpt denk ik meer dan de PEGI-site bezoeken. Ik betwijfel of de nogal lukrake classificaties en summiere beschrijvingen daar ooit één tere kinderziel tegen kwalijke invloeden hebben beschermd.

3 7 12 16 18

DE NATTE VINGER

We hebben helaas niet meer de beschikking over de Glazen Bol van Jan. Dus stak ik een natte vinger in de lucht om te kijken waar in 2018 de wind vandaan komt.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



- From Software komt met een nieuwe game.
- De komende Call of Duty speelt zich af in 2018.
- Er wordt een nieuwe Halo aangekondigd op de E3.
- De Xbox One krijgt een muis en toetsenbord en kruipt dichter tegen het PC-platform aan.
- Bad Company 3 ligt rond de feestdagen in de winkels.
- Van de PS5 krijgen we nog helemaal niks te zien.
- De nieuwe Metroid komt uit.
- Borderlands 3 (zie screen) en een nieuwe Elder Scrolls liggen eind dit jaar in de schappen.

"We hopen in het fiscale jaar 2018 meer dan twintig miljoen Switch-systemen te verkopen."



Nintendo-directeur Tatsumi Kimishima zet hoog in voor het komende jaar (in 2017 werden 'slechts' tien miljoen Switch-systemen verkocht). Dat geeft goede hoop op grote, nog niet aangekondigde games voor Nintendo's hybride.

twitter.com/GKJJ

TWIJFEL NOOIT AAN JE EIGEN SMAAK

HOEZO WAS 2017 ZO'N GOED JAAR?

We zitten inmiddels in 2018 en daar ben ik erg blij mee aangezien ik niet zo van die eindejaarslijstjes hou. Die hele GOTY-shit bijvoorbeeld; dat is eigenlijk alleen maar een smaakding.

Hoe kan je nou een bepaalde game tot de beste van het jaar uitroepen? Zoiets wordt toch besloten door individuen met ieder hun eigen voorkeuren? En dan is een eensluidend oordeel eigenlijk toch niet te vellen? Smaak bepaalt namelijk wat je het beste vindt.

Als ik mezelf als voorbeeld neem; dan kan ik heel goed leven met The Legend of Zelda: Breath of the Wild als beste game van het jaar. Maar als het Wolfenstein: The New Colossus was geweest, had ik 't ook okay gevonden. Sterker nog, dat spel maakte nog meer indruk op mij. En als het bij een GOTY gaat om welke game je het meest speelde (lijkt me toch een belangrijk criterium) dan was dat in mijn geval Call of Duty World War II of FIFA 18 geweest, maar die zijn op geen enkele lijst terug te vinden.

Dé waarheid bestaat niet

Vandaar dus mijn afkeer van eindejaarslijstjes. Ik snap de aantrekkingskracht wel en het zorgt voor verkoop van bladen en levert extra clicks op, maar neem het vooral niet al te serieus. Want waarom was 2017, zoals zovelen riepen, zo'n goed jaar? Ik had er weinig mee, hoor. Super Mario? Niet mijn ding. De Japanse revival met Ni-Oh en NieR: Automata. Tof, zolang ik het maar niet hoef te spelen. FIFA en Destiny 2 vielen tegen, de racegames waren weinig vernieuwend, de helft van de games werd door loot boxes verkloot en Sony en Microsoft boden te weinig exclusieve games.

Hoezo goed dus? Voor mensen met mijn smaak viel het allemaal wat tegen. En met dat hele gedoe met micro-transacties liet de industrie dit jaar ook nog eens een heel vervelende kant van zichzelf zien.

Maar hé, als anderen het wel een tof jaar vonden, prima. Smaken verschillen. En wie weet brengt 2018 wel alles wat ík wil terwijl anderen over twaalf maanden roepen dat het een grote bak ellende was.

Maar ook dan geldt: een algemene GOTY; kijk er naar, toon bewondering en respect, maar twijfel nooit aan je eigen smaak en keuzes. Er bestaat op dit vlak niet zoiets als dé waarheid.



Super Mario? Niet mijn ding.



Ni-Oh? Tof, zolang ik het maar niet hoef te spelen.

GAAT SONY EEN SWITCH MAKEN?

"We kunnen het succes van de Nintendo Switch niet negeren", aldus Sony-baas Kazuhiko Takeda onlangs in een interview met Nikkei.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Verder ging dat interview vooral over het enorme succes dat Sony momenteel beleeft met de PS4 en hoe Sony dat in 2018 denkt voort te zetten. Maar toch, die ene spontane opmerking over de Nintendo Switch zette me aan het denken.

Mijn gedachten gaan dan naar de PSP en Vita, die Sony ooit uitbracht om het lucratieve monopolie van Nintendo op de handheldmarkt te breken. En dat plan hebben ze nog best effe doorgezet, ook al leverde het weinig op.

Toen Nintendo goed scoorde met de Wii, was Sony niet te beroerd om al vrij vlot een verbeterde versie van de bewegingsgevoelige Wii-controller uit te brengen. Deze PlayStation Move werd een aardig succes.

Toen 3D-tv's een aantal jaren geleden gemeengoed werden, was Sony de eerste om flink in te zetten op 3D-games. Toen VR een ding dreigde te worden met de Oculus Rift, kwam Sony met PlayStation VR.

Nu is het hier zeker niet mijn bedoeling om Sony als een copy cat neer te zetten (daarvoor heeft het bedrijf veel te veel vernieuwing gebracht), maar met zijn lange geschiedenis als elektronicafabrikant is het voor Sony wel een soort strategie om de markt nauwgezet te volgen en met eigen versies van succesvolle producten uit andere fabrieken te komen.

Tel daarbij de opmerking van Sony-baas Takeda over het niet te negeren succes van de Nintendo Switch, en dan zie ik toch ineens een portable PS4 voor me.





Power Spy

● Swatten is de uitdrukking voor als je (in de States) een valse melding bij de politie doet, zodat een SWAT-team (Special Weapons and Tactics) naar een adres komt om de mensen in dat huis de schrik van hun leven te bezorgen.

● Dit dreigement wordt wel vaker geuit tijdens streams om mensen bang te maken, maar in vrijwel alle gevallen blijft het bij een dreigement en volgt er geen actie.

● M1ruchle gaf na het dreigement zijn adres door aan baperizer om ook effe flink te doen, maar dat was in werkelijkheid het adres van zijn vorige woning.

● Baperizer nam vervolgens contact op met Swautastic, een gast die al eerder SWAT-teams naar huizen stuurde.

● Swautastic belde de politie en vertelde dat hij zijn vader had neergestoken, de kamers in het huis met benzine had overgoten en zijn familie had gegijzeld.

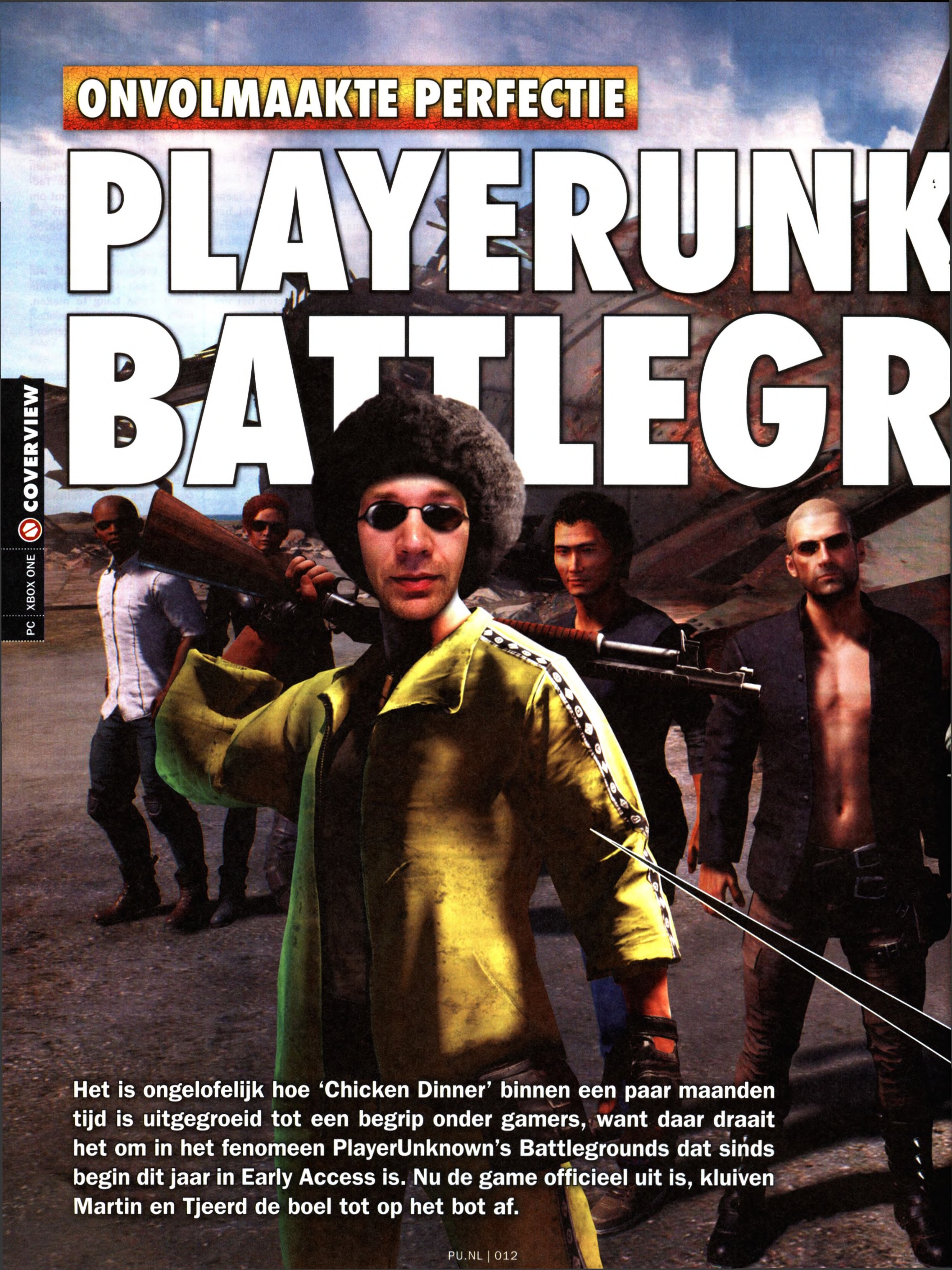
● Hij gaf aan dat hij niet van plan was zich zomaar over te geven en dat de politie maar langs moest komen als ze durfden. En dat deden ze.

● Toen de politie uiteindelijk bij het voormalige adres van de CoD-speler arriveerde, werd een van de bewoners opgeschrikt door het lawaai. De 28-jarige Andrew Finch, die dus helemaal niks met de fittie te maken had, besloot te kijken waar de herrie vandaan kwam.

● De agenten die aan de andere kant van de straat stonden, kregen hem in het snotje en een van de SWAT-leden schoot Andrew neer. Vervolgens stormde het SWAT-team de woning binnen om de 'gijzelaars' te bevrijden.

● Er bleek dus niks aan de hand, maar Andrew overleed enkele uren later in het ziekenhuis.

● Tot besluit en met deze tragedie in het achterhoofd, wenst de Powerspy alle PU-lezers niet alleen een gezond maar ook een tolerant en vreedzaam 2018.



COVERVIEW

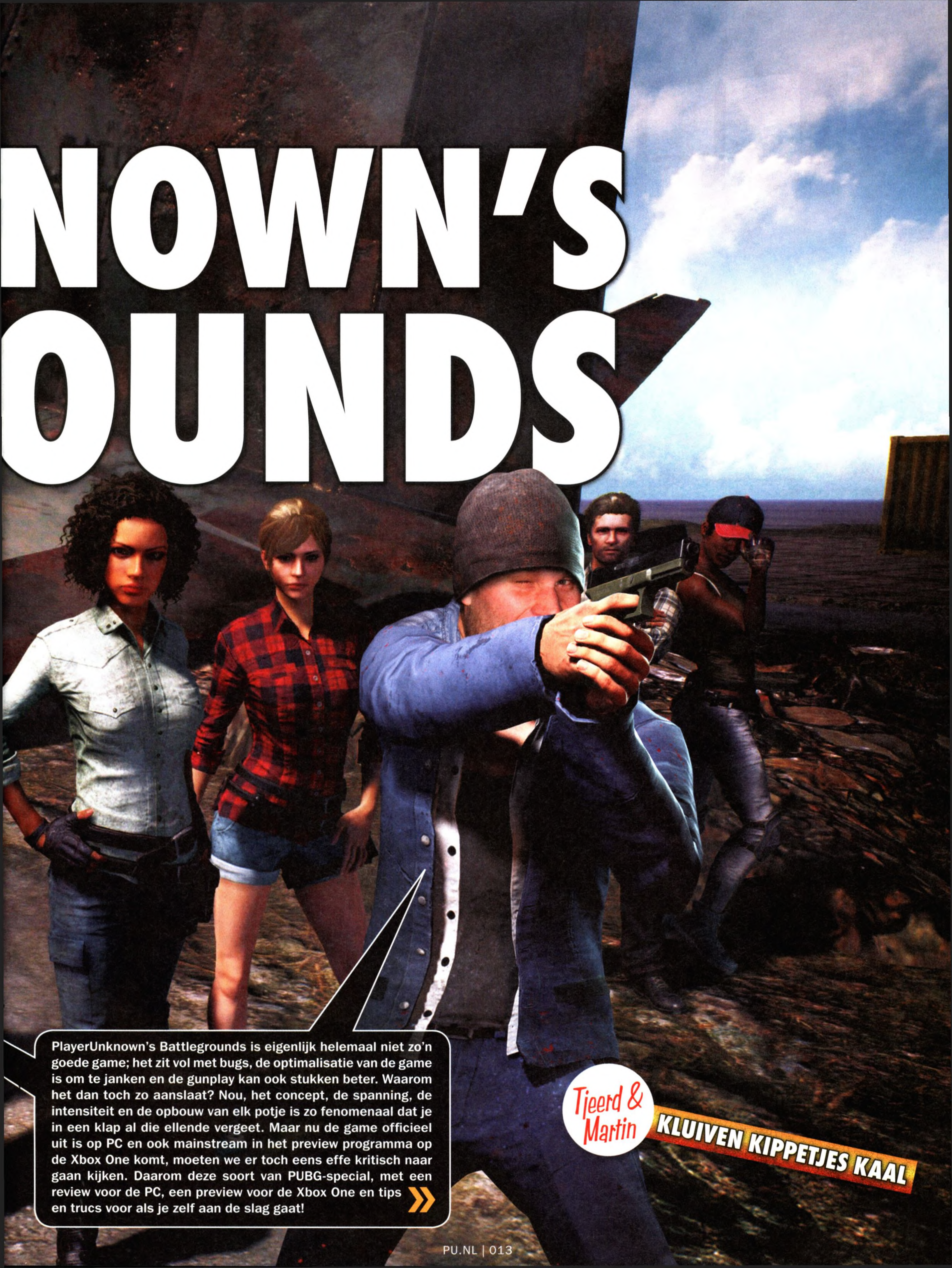
PC | XBOX ONE

ONVOLMAAKTE PERFECTIE

PLAYERUNK BATTLEGR

Het is ongelofelijk hoe 'Chicken Dinner' binnen een paar maanden tijd is uitgegroeid tot een begrip onder gamers, want daar draait het om in het fenomeen PlayerUnknown's Battlegrounds dat sinds begin dit jaar in Early Access is. Nu de game officieel uit is, kluiven Martin en Tjeerd de boel tot op het bot af.

NOWN'S
OUNDS



PlayerUnknown's Battlegrounds is eigenlijk helemaal niet zo'n goede game; het zit vol met bugs, de optimalisatie van de game is om te janken en de gunplay kan ook stukken beter. Waarom het dan toch zo aanslaat? Nou, het concept, de spanning, de intensiteit en de opbouw van elk potje is zo fenomenaal dat je in een klap al die ellende vergeet. Maar nu de game officieel uit is op PC en ook mainstream in het preview programma op de Xbox One komt, moeten we er toch eens effe kritisch naar gaan kijken. Daarom deze soort van PUBG-special, met een review voor de PC, een preview voor de Xbox One en tips en trucs voor als je zelf aan de slag gaat! »

Tjeerd & Martin

KLUIVEN KIPPETJES KAAL



Tegen de kapper had ie gezegd: 'doe maar coupe schampschot'.

PUBG OP DE XBOX

PREVIEW

PUBG op de console! Ja, waarom ook eigenlijk niet? Microsoft flikt het en steekt daarmee Sony flink de loef af. Maar de versie op de Xbox is nog vroeg en draait nog lang niet soepel. Tjeerd was er echter als de kippen (sorry) bij en speelde al wat potjes.

Als je de PC-sensatie van het jaar naar de console kan krijgen, dan ben je goed bezig. Dus Microsoft, bij deze een dikke vette pluim in je poeperd van ons!
PUBG is namelijk op console exclusief voor Xbox One, en dat is de eerste keer sinds lange tijd (Rise of the Tomb Raider) dat Microsoft weer eens een lange neus kan trekken naar kamp Sony.

Niet zeiken!

De ontwikkeling van de Xbox-versie loopt echter wel achter op die op de PC, want de game is op console nog lang niet 'af'. Daarom zul je 'm via het Xbox Game Preview programma moeten kopen en spelen. Dat je voor een preview moet betalen, is misschien een beetje gek, maar op die manier heb je de game dus in feite al gekocht en kun je 'm al spelen voordat ie officieel 'uit' is.
Eigenlijk is het gewoon een slimme manier om de ontwikkeling van deze game te financieren met geld van gamers die niet willen wachten, terwijl je tegelijkertijd kunt zeggen: 'Ja, we weten dat ie nog lang niet perfect is, maar dat wist je zelf toch ook? DUS JE KUNT NIET ZEIKEN!'

"De textures poppen soms in je gezicht als een vieze streakerpiemel bij Radio 538."

Vieze streakerpiemel

Nou, eigenlijk valt er op dit moment best nog wel te zeiken op deze Xbox-versie, want om maar met de deur in huis te vallen: het is allemaal nog niet best. PUBG Xbox is te spelen op de gewone One en de One X en op beide consoles zijn de prestaties van de game teleurstellend.
Als je in het vliegtuig zit en eruit springt, krijg je op zijn hoogst 20 frames per seconde



Behalve profvoetballers hebben ook de meeste sluipschutters liever geen kunstgras.

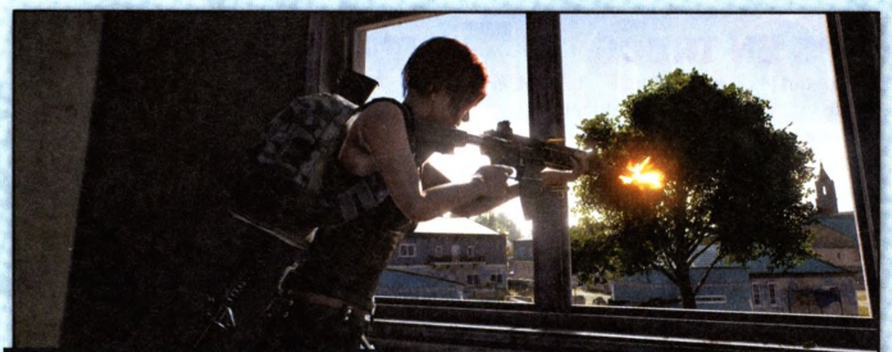
weetje • weetje
De ontwikkelaar van PUBG gaat waarschijnlijk een vestiging in Amsterdam openen! Eind vorig jaar kwamen er namelijk vacatures online voor het bedrijf waarbij gesproken werd over 'omgeving Amsterdam'. Vet!

weetje • weetje
Volgens PlayerUnknown, de bedenker van PUBG, blijft de game exclusief voor de Xbox One. Heel jammer voor PlayStation gamers.

weetje • weetje
PUBG begon als mod van de ultrarealistische shooter Arma 3. Toen Brendan Greene erachter kwam dat het zo goed aansloeg, werd PlayerUnknown's Battlegrounds gemaakt.



Het verliefde paartje was naar de bosrand gereden in de hoop op een onbespiede vurige vrijpartij...



Kijk uit trut, dat raam is gewoon heel schoon!

voorgeschoteld, en op de normale One standaard nog minder. De eerlijkheid gebiedt te zeggen dat die momenten niet essentieel zijn, maar het doet de algehele ervaring geen goed. Nadat je landt, is de framerate iets hoger, maar zeker op de reguliere Xbox One is het bij lange na niet wat we gewend zijn.
Om nog maar te zwijgen over de graphics; die zijn soms werkelijk om te janken. Want waar de One X in staat is je prachtige 4K beelden voor te schotelen, zou je je hond nog niet over deze omgeving laten pissen. De textures zijn niet om aan te gluren en poppen soms in je gezicht als een vieze streakerpiemel bij Radio 538.

Kan het nog kutter?

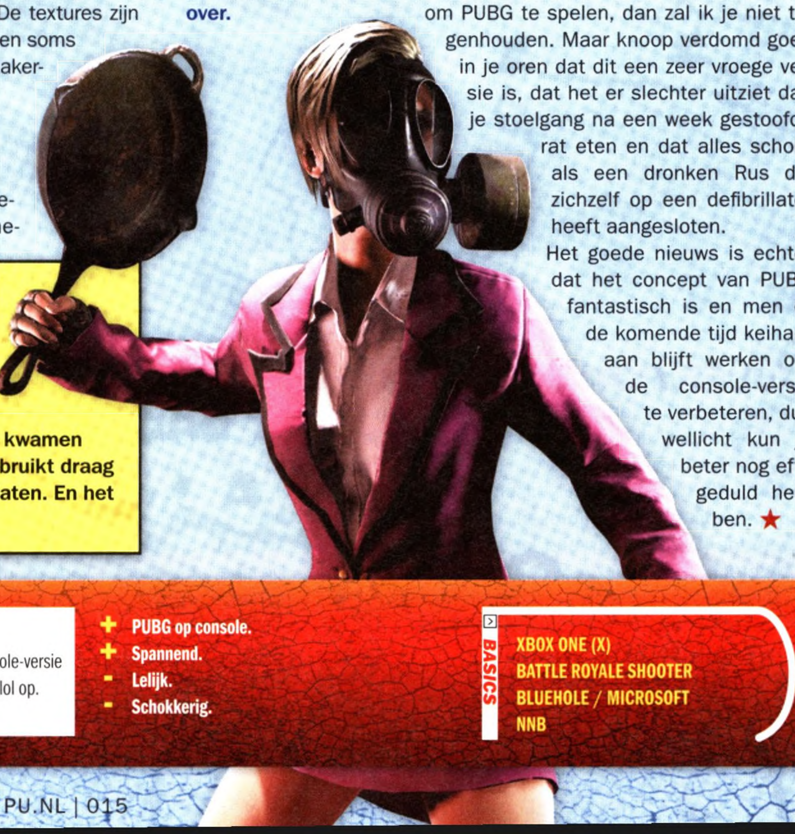
De lage framerate en waardeloze graphics doen de gameplay ook geen goed, want mikken met een controller is al wat lastiger, maar als je te maken krijgt met schokkerige beelden is het nóg kutter. Het zorgde er zelfs voor dat ik mijn gebruikelijke speelstijl aan moest passen omdat ik al van íets grotere afstand onzeker was of ik m'n kill zou maken. In die gevallen kon ik me dus maar beter koest houden.
Het looten gaat ook een stuk minder lekker dan op de PC; al stond ik er wel van te kijken hoe goed de buttonmapping op de console-versie is.

weetje • weetje

Het Battle Royale genre is gebaseerd op het Japanse boek en de film Battle Royale (2000), waarin een door de overheid geselecteerde klas elkaar moet vermoorden. The Hunger Games deed dat later nog eens dunnetjes over.

Zeer vroege versie

Heb je een Xbox One en kun je niet wachten om PUBG te spelen, dan zal ik je niet tegenhouden. Maar knoop verdomd goed in je oren dat dit een zeer vroege versie is, dat het er slechter uitziet dan je stoelgang na een week gestoofde rat eten en dat alles schokt als een dronken Rus die zichzelf op een defibrillator heeft aangesloten.
Het goede nieuws is echter dat het concept van PUBG fantastisch is en men er de komende tijd keihard aan blijft werken om de console-versie te verbeteren, dus wellicht kun je beter nog effe geduld hebben. ★



DE KOEKENPAN

De koekenpan is het ideale mêlee wapen én 't perfecte stuk armor in PUBG. De pan is zelfs zó goed, dat ie een legendarische status heeft verworven in de community. Hij is namelijk onvernietigbaar!
De ontwikkelaars van het spel hadden eerst niet door dat de pan werkelijk alle kogels weert die erop worden afgevuurd. Maar toen ze erachter kwamen dat deze pan letterlijk gebruikt wordt als schild op je rug (als je 'm niet gebruikt draag je hem op je rug), vonden ze dat zo grappig dat ze het zo maar hebben gelaten. En het schijnt dat je er een verdomd lekker kippetje mee kunt bereiden ook.



VERWACHTING ***TJEERD:***
Als ze alle problemen met de framerate en de lelijkheid oplossen, kan de console-versie weleens verrassend leuk worden. Maar zoals ie nu is, start ik 'm echt niet voor de lol op.

- \+ PUBG op console.
- \+ Spannend.
- \- Lelijk.
- \- Schokkerig.

BASICS
XBOX ONE (X)
BATTLE ROYALE SHOOTER
BLUEHOLE / MICROSOFT
NNB



De YouTube- categorieën Idiot Drivers - Total Fails - WTF Moments Caught on Camera en Instant Karma in één screenshot gevangen.

IEDER POTJE IS UNIEK



Ik ga graag naar Mylta Power, want daar ligt veel level 3 spul en komen weinig andere spelers. Maar om daar te komen, moet je vaak een stukje rijden.

Zo sprong ik laatst in een solo partij uit het vliegtuig en zag onder mij een mooie blauwe Dacia staan die mij naar Mylta Power zou kunnen brengen. Ik sprong in deze prachtig glimmende bolide, maar op precies hetzelfde moment klom een willekeurige speler eveneens in de wagen en nam plaats op de achterbank. We keken elkaar een paar seconden aan en besloten gezamenlijk richting de elektriciteitscentrale te tuffen. Daar aangekomen, trokken we beiden een sprint naar binnen, op zoek naar een wapen. De blijkbaar toch niet zo vriendelijke medespeler vond een shotgun, terwijl ik met een smokegrenade in mijn handen stond...*pats*



TIPS EN TRUCS



- Zorg dat je de kaart goed kent. Weet waar de beste loot te vinden is (zie afbeelding).
- Kies een plek die ver weg ligt van de vliegroute van het vliegtuig. Zet een markertje neer en probeer zover mogelijk te springen, richt daarbij naar voren, niet naar beneden, dan kom je het verst. Ook handig is om zo snel mogelijk een voertuig te pakken en ver van de vliegroute een lootlocatie te kiezen.
- Als je in een drukke omgeving aan het looten bent, doe dan de deur achter je dicht. Zo kun je niet stiekem achtervolgd worden en kun je mensen verrassen die per ongeluk in jouw huisje willen looten.
- Doe je schoenen uit om nog stiller te zijn. Klinkt dom, maar het werkt. Echt.
- Veel wapens staan op handmatig schieten, dus één kogel per keer. Je kunt dat aanpassen naar Burst of Full Auto zodat je, als je onverwacht oog in oog staat met een tegenstander, hem of haar meteen de volle laag kan geven. B op de PC, d-pad links op Xbox.
- Hou rekening met de baan van je schot. Als je van grote afstand schiet, daalt de kogel altijd op een gegeven moment. Je kunt ook de zeroing distance van de rifles aanpassen met de pg up en pg dn-knoppen op de PC en de d-pad op de Xbox.
- Hou je adem in zodat je crosshair niet beweegt. Shift op de PC, LB op de Xbox.
- Schiet niet te snel. Zorg dat je eerst in kaart brengt wie je allemaal om je heen hebt en of je iemand zeker weten kunt doden. Je zal niet de eerste zijn die een kill maakt, maar daarna direct zelf de sjaak is.
- Als je bij de laatste spelers zit, blijf dan op je buik liggen. Je bent dan echt super gecamoufleerd en sowieso moeilijker te raken.

IEDER POTJE IS UNIEK



De reden dat PUBG zo'n dijk van een game is, zijn de oneindige avonturen die je erin kunt beleven, en ieder potje is weer uniek. Of het nou een epische loottocht is die plotsklaps wordt afgebroken door een headshot van drie kilometer afstand, of een zwaarbevochten zegetocht die eindigt met een chicken dinner.

Zo had ik een tijdje geleden een potje waarin alles meezat. Ik kon landen op het eiland met de militaire basis en vond direct een motor waarmee ik naar de basis kon racen. Perfect, want niemand kon daar zo snel zijn als ik.

En dat heb ik geweten! Ik kreeg perfecte gear - militair spul, je weet wel - en een Kar98 sniper gun met alles erop en eraan. De cirkel was ideaal, ik hoefde me amper te verplaatsen en verschool me bovenop een berg. De een na de andere zogenaamde slimmerik die het op 'mijn berg' had gemunt, kreeg ik te pakken - vaak al van ver, soms met wat kunst en vliegwerk.

De spanning steeg, want de cirkel werd kleiner en ik zat bij de laatste tien, op mijn berg. De blauwe cirkel kwam dichterbij en er kwam ineens een jeep als een complete dwaas aanjakkeren, zomaar, hup mijn berg op!

'Dat pik ik niet!', dacht ik, en ik opende het vuur. Maar de bestuurder wist mijn kogels te ontwijken en kwam in volle ramkoers op me af. Ineens stukken minder zelfverzekerd rende ik weg, op zoek naar dekking...

Maar, terwijl het me inmiddels dun door de broek liep, kwam ik erachter dat er helemaal geen dekking te vinden was. Noodgedwongen draaide ik me dus om en met de ultieme 'spray and pray' probeerde ik de bestuurder te raken. *Ploink*

Een headshot! Ik heb 'm gedood!', juichte ik... terwijl op hetzelfde moment de auto met een rotgang over me heen denderde. Shit.



Je blijft alleen droog met een Wouter Bruggehoofd.

PUBG 1.0 OP PC

REVIEW

Met zweet in de bilspleet rent hij, met een koekenpan op z'n rug, van een rots naar iets wat op een bosje moet lijken. Van de honderd (echte) spelers op Miramar zijn er op een oppervlakte van slechts enkele tientallen vierkante meters nog maar vijf over. En Martin is er een van...



Terwijl ik slingerend heen en weer ren over een open vlakte hoor ik achter me iemand het vuur openen met zijn 'sniper rifle'. Een kogel ketst af op m'n koekenpan, een andere raakt me in mijn been. Gelukkig kan ik nog net beschutting vinden achter een boom en met mijn pink ram ik op de 'tab' knop om een energy drink naar binnen te gooien. Mijn health balk begint zich weer te vullen en ik zet het op een rennen richting het bosje binnen de cirkel.

Uit het niets jumpt een andere speler in een buggy over een berg... vol in mijn nek. Ik word vierde en dat met een hartslag van 175. Het kan, de Chicken Dinner moet te halen zijn. Ik start een vers potje en boven Severny spring ik opnieuw uit het vliegtuig.

Technische bende

Dit is PlayerUnknown's Battlegrounds in een notendop. Intens, spannend en elke keer anders. De game is al maanden te spelen in 'early access' via Steam en is de populairste game op dit moment. Geen andere titel heeft gelijktijdig zoveel spelers online als PUBG.
Miljoenen mensen staan in de rij om zichzelf en hun PC te pijnigen. Want de game is dan nu wel officieel uit 'early acces', het is in technisch opzicht nog steeds een bende. Ik zie monster PC's moeite hebben om er een stabiele framerate uit te poepen, ik zie wapens in vloeren verdwijnen en mijn monitor toont soms kleuren die zelfs niet in het totale Gamma verfassortiment te vinden zijn.

Dromen

Toch is deze game fantastisch en is ie ongeveer het leukste wat je kan doen zonder dat er een bed in de buurt is (of in het geval van Wouter... een wasmachine of een treincoupé). Het liefst geef ik deze game een 100,

> **"PUBG brengt een vorm van spanning die ik bij geen enkele andere game ervaar."**

want PUBG verandert een compleet genre en we zullen de komende jaren om onze oren geslagen worden met dergelijke Battle Royale games.
PUBG brengt een vorm van spanning die ik bij geen andere game ervaar. Ik droom zelfs over PUBG.
Alleen aan de performance van de game moet de developer echt nog hard werken in de 2652 updates die ze ongetwijfeld de komende periode nog gaan uitbrengen.

weetje • weetje

In versie 1.0 is er eindelijk ook een nieuwe map. Miramar is een woestijn en brengt daardoor nieuwe gameplay-mogelijkheden met zich mee. Op moment van schrijven gaan er geruchten dat de derde map in de sneeuw zou zijn gesitueerd.

weetje • weetje

Met de versie 1.0 zijn er aardig wat nieuwe features toegevoegd aan PUBG. Zo kun je nu over muren en hekken 'vaulten' (klimmen). En er is een Killcam beschikbaar! Hiermee kunnen spelers ook vanuit het perspectief van hun tegenstander zien hoe zij zijn gesneuveld. Leer je misschien nog wat van je fouten.

SCORE 88

PUBG is een hoop ellende, maar wel een prachtige hoop ellende. Deze game is fun met een feesthoedje op.

MARTIN



Deze game kan je het hele jaar spelen, zonder een andere titel aan te raken.

100+ UREN

18

BASICS

BATTLE ROYALE SHOOTER
BLUEHOLE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW


msi
intel
CORE i7
7th Gen
It's my racetrack
Boasting is a privilege refrain
It's the enthusiasm that I retain
For Beacons are meant to shine
And Adept is my divine
Finally it is time
— the NEW GE has arrived
COMPUTER!
OKTOBER 2017
GE63/73 Raider
MY WAY
MY TRACK
| LATEST 7TH GEN. INTEL® CORE™ i7 PROCESSOR | WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070 |
| 120HZ/3SEC | COOLER BOOST 5 | GIANT SPEAKER | PER-KEY KB | SUPER RAID 4 | INTEL INSIDE® . EXTRAORDINARY PERFORMANCE OUTSIDE.
WHERE TO BUY
MSI.COM
MediaMarkt
ALTERNATE
Performance result may vary on different configuration. Product features and specifications may vary by model.
Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.
MSI.COM

KULUM



Eelko Rol

Instagram: ___e_r_r_o_r___
PSN: errorrr75

Op reis naar:
De redactie, dan weer naar huis, dan weer de redactie, dan weer naar huis...

Speelt:
GTA V, The Witcher 3 en samen met mijn dochter een hoop indiegames op de PS4.



Om good old Ed een beetje te ontlasten, komt Eelko Rol hem vanaf volgend nummer een handje helpen op het eindredactie-honk. Hij is een gamer van de oude garde, werkte rond de millenniumwisseling al voor gamebladen en is via een hoop niet-gamegerelateerde omzwervingen weer bij PU uitgekomen.

PLAYNATION

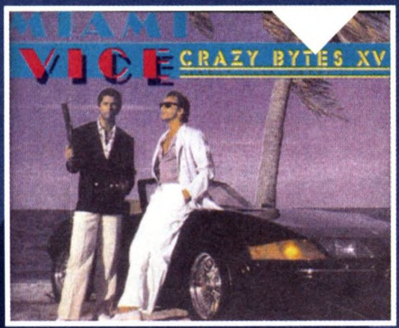
Het is alweer even geleden dat ik me dagelijks in een bedompt hok vol gamejournalisten bevond. Eind jaren 90 van de vorige eeuw begon ik als redacteur bij PlayNation, een maandelijks magazine over - inderdaad - PlayStation-games. Daar heb ik uiteindelijk ruim vier jaar lang een waanzinnige tijd beleefd. De PSX (of PlayStation 1) was toen al een tijdje uit, maar



buiten het in België uitgegeven Official PlayStation Magazine was er geen echt Nederlandstalig tijdschrift exclusief over PS-games. Ik heb dat toen met een aantal andere jonge honden helpen opzetten. We kregen vanuit de uitgever (die ook verantwoordelijk was voor onder meer PC Zone, CTW en GameQuest) letterlijk een blanco dummy in handen met de boodschap: "Vul maar!" Het resultaat was een toffe maandelijkse glossy die het uiteindelijk een jaar of zes heeft volgehouden.
In die tijd heb ik veel mensen leren kennen, onvergetelijke trips gemaakt (waaronder eentje met Ed: sneeuwscooteren door de bossen van nachtelijk Toronto!) en uiteraard talloze games gespeeld. Ook is de introductie van de PlayStation 2 mij bijgebleven. Het was destijds een revolutionaire machine en het verschil met de PSX was mindblowing.

DE EERSTE STAPJES...

Gamen heb ik altijd al gedaan. Mijn vader nam ooit een originele Pong-set mee naar huis - je weet wel, op je bolle beeldbuis tennissen met twee witte balkjes. Dat moet begin jaren 80 zijn geweest. Een paar jaar later kwam diezelfde vader met een Sega Master System en een aantal games aanzetten. Je begrijpt: toen was het hek van de dam. Ik heb Out Run, Space Harrier, After Burner, Choplifter en Enduro Racer keer op keer uitgespeeld. Daarna heb ik van mijn spaargeld een Commodore 64 gekocht en lopen klooien met BASIC. Bij vrienden speelde ik graag met de NES en SNES, want die had ik zelf niet.
Begin jaren 90 had ik voor het eerst de beschikking over een PC en kocht ik weleens van die Crazy Bytes-cd's vol illegale software en games - tof was dat. Je waande je echt een hacker met dat spul. Pas toen de eerste PlayStation uitkwam, ben ik weer met consoles aan de slag gegaan. Op dit moment heb ik alleen een PS4 staan.



LEEST MOMENTEEL

Ik doe al een tijdje hard mijn best om het internet eindelijk eens uit te lezen. Verder ben ik pas weer begonnen in The Bedroom Secrets of the Master Chefs van Irvine Welsh (juist, die van Train Spotting).

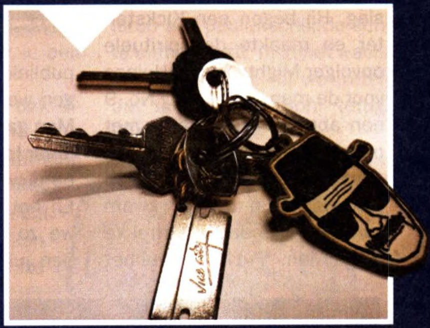
KIJKT MOMENTEEL

Heb gisteren de laatste aflevering van The Punisher gekeken en vind Star Trek: Discovery ook tof. Verder probeer ik eigenlijk elke dag wel een film te kijken - inderdaad, nóg een hardnekkige verslaving.



GTA

Tegenwoordig speel ik voornamelijk GTA, een serie die ik al vanaf deel 1 fanatiek volg. Ik ben ik mijn tijd als gamejournalist nog naar Miami geweest voor de introductietrip van GTA: Vice City. Man, wat een fucking revolutie was die game... Ik heb trouwens nog altijd een tof aandenken aan die reis: een sleutelhanger in de vorm van een scheermesje met Vice City erin gegraveerd. Die heeft sindsdien altijd aan mijn sleutelbos gehangen. Ik wacht overigens met veel ongeduld op GTA VI, al zal het nog wel een jaar of twee duren voordat die game er eindelijk is.

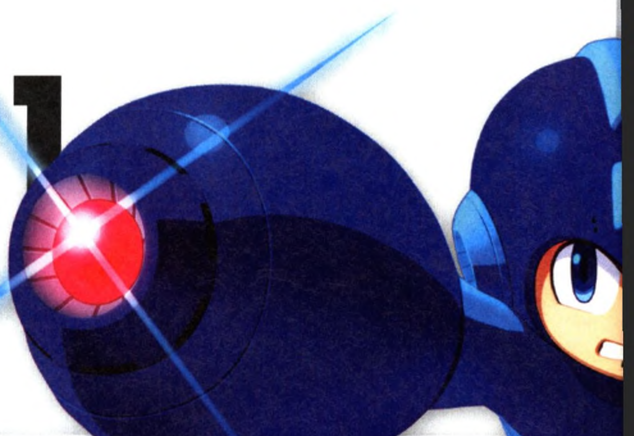


INDIE

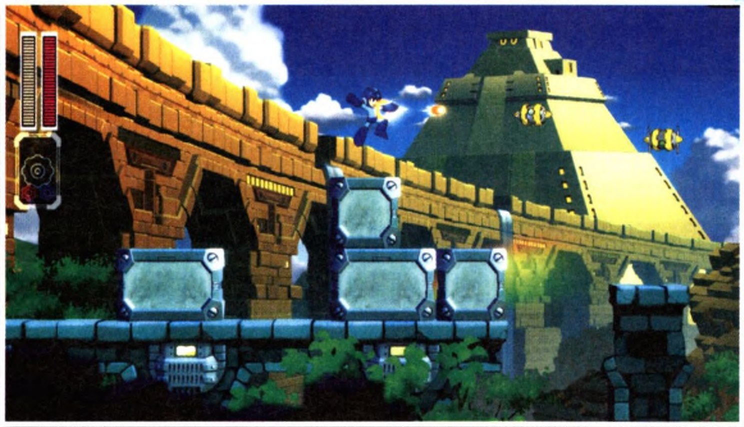
Ik heb een dochter van zeven die ik al een paar jaar aan de games probeer te krijgen. Eerst met een Nintendo Wii, maar aangezien ikzelf ook maar weinig plezier aan dat ding beleefde, kon ik haar er ook niet enthousiast voor krijgen. Eigenlijk pas sinds ik een PS4 in huis heb en allerlei toffe, lieve of maffe indiegames via de Store kan downloaden, heb ik Pixie (want zo heet mijn bloedje) zover gekregen die controller eens wat langer dan vijf minuten vast te houden. Unravel - waarin je een rood bolletje wol speelt - is tot nu toe haar favoriet. ✖

NU AL MEGA FAN

MEGA MAN 11



Drie dagen lang lag Simon op de intensive care in Den Bosch. De oorzaak? Een acute aanval van ernstige euforie vanwege de plotselinge aankondiging van Mega Man 11.





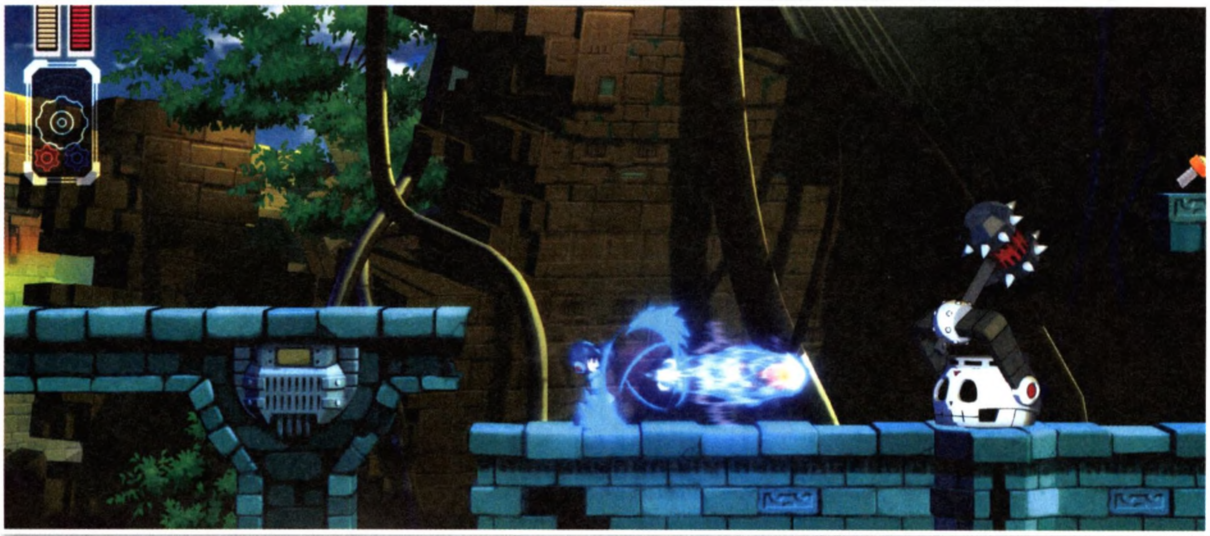


Er was eens een man (laten we hem Keji Inafune noemen) die 25 jaar lang Mega Man games maakte. Die man werkte voor een bedrijf (laten we het Capcom noemen) en alles klopte in de wereld. Tot het bedrijf op een dag ineens zei: "Fuck Mega Man, daar doen we niks meer mee". Dat vond de man niet leuk, want de man hield van zijn Mega Man. Dus nam de man ontslag. Hij begon een Kickstarter en maakte de spirituele opvolger Mighty No. 9. Helaas voor de man was Mighty No. 9 een absolute schijtgame met ongeïnspireerde graphics en gare gameplay die op geen enkele wijze in de buurt kwam van het legendarisch strakke Mega Man. "Fuck me", zei het publiek vervolgens, "nu krijgen we nooit meer een Mega Man game!"

Maar toen kwam het bedrijf ineens weer om de hoek kijken. En het bedrijf zei: "Sorry dat we zo dom waren, hier hebben jullie Mega Man 11!" En het publiek was weer gelukkig, want Mega Man kwam terug.

BETER WORDT HET NIET

Het is 4 december en ik zit er klaar voor als de Mega Man Anniversary Stream start. Capcom viert het dertigjarig bestaan van de franchise met een livestream en net als de rest van de wereld verwacht ik niks. Waarom zouden we ook? We hebben al zeven jaar lang geen nieuwe Mega Man game gehad of zelfs maar een teken van leven. Toch kijk ik, want ik hou van Mega Man. Ik ben opgegroeid met 'een Mega Man' op de klassieke Game Boy. Ik heb geen idee meer welk deel en echt ver ben ik nooit gekomen, maar het zou me niks verbazen als ik er als broekie tientallen uren ingestoken heb. Een paar jaar later ben ik overgestapt naar de Mega Man X serie. Je kunt het een spin-off noemen, maar eigenlijk is het gewoon de opvolger van de klassieke franchise. Er werden metroidvania-achtige elementen geïntroduceerd, dankzij de dash en wall jump werd de gameplay een stuk sneller en soms als ik langs een kerk loop, steek ik nog weleens een kaarsje aan om God te danken voor de toevoeging van de zwaardzwaaiende Zero als speelbaar personage. En dan zijn er nog de laatste jaren waarin ik meerdere klassieke Mega Man games ben gaan spelen en erachter kwam dat deze serie terecht als legendarisch gezien wordt. De strakheid van de gameplay, het vaak perfecte leveldesign en de heerlijke moeilijkheidsgraad; veel beter dan Mega Man wordt dit genre niet. En dan zwijg ik nog over toffe spin-off series als Mega Man: Battle Network of Starforce.

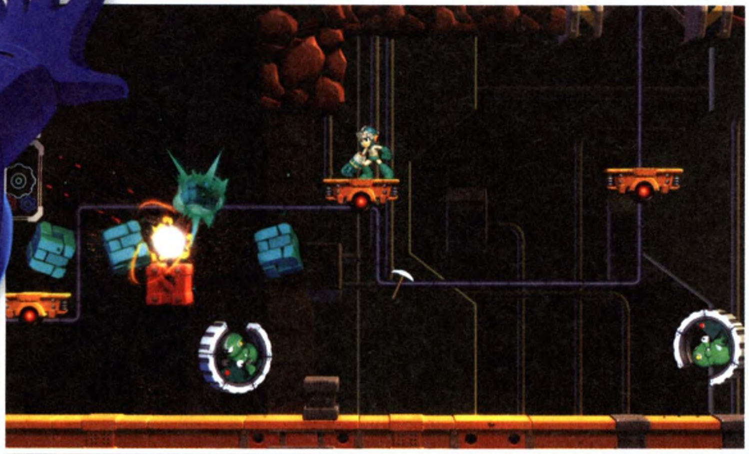


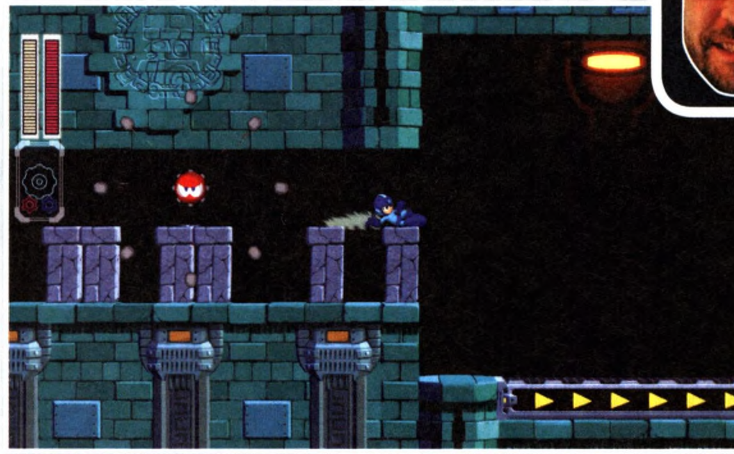
2.5MEH

Maar terug naar die stream. Zoals gezegd verwacht ik niks. Niks nieuws in ieder ge-









val. Eigenlijk wil ik de stream na de aankondiging van de X-collection afzetten, maar plots wordt Mega Man 11 aangekondigd. Ik krijg zoveel kippenvel dat ik bijna een ei leg. Mega Man komt terug!!! Het meest in het oog springende nieuws is dat Capcom deze Mega Man in 2.5D maakt. Denk aan voorgronden waar je in 2D op speelt, terwijl de modellen en effecten in 3D zijn. Of denk aan Mighty No. 9, als je een beetje kots in je huig wil proeven. Die game is ook de reden dat ik nog niet bepaald lekker ga op deze keuze voor 2.5D. Natuurlijk, het is Capcom, het ziet er een stuk cleaner uit en het lijkt niet alsof een kleuter een flashgame voor z'n schoolproject in groep 4 in elkaar geflatst heeft. Maar toch, het trauma dat Mighty No. 9 heet is nog te vers om deze nieuwe stijl van Mega Man nu al te omarmen.

KLASSIEKE OPVOLGER

Voor het geval dat de titel het trouwens nog niet verraadt, dit is een duidelijke opvolger van de klassieke reeks. Daarom zien we geen dash, geen Zero, geen wall jump. Wat we wel zien, is simpelweg Mega Man die springt en schiet op bekende en verse vijanden. Ook tof is het feit dat je nu daadwerkelijk van kostuum wisselt als je de skills van een verslagen baas gebruikt. Voorheen kreeg Mega Man dan slechts een ander kleurtje, nu is er dus voor elke afzonderlijk baas een nieuwe outfit bedacht. En verder? Verder weten we eigenlijk nog niets. Tja, we weten dat er 'een' nieuw gameplay-element toegevoegd gaat worden aan een game die voor de rest heel erg lijkt voort te bouwen op zijn klassieke (maar tijdloze) fundering. Wat dat element is? Geen idee, misschien heeft het iets te maken met een soort power-up die in de trailer voorbij komt. Eén keer knipperen en je mist het. Mijn gok gaat uit naar een soort Overdrive modus die Mega Man tijdelijk verandert in een moordmachine.

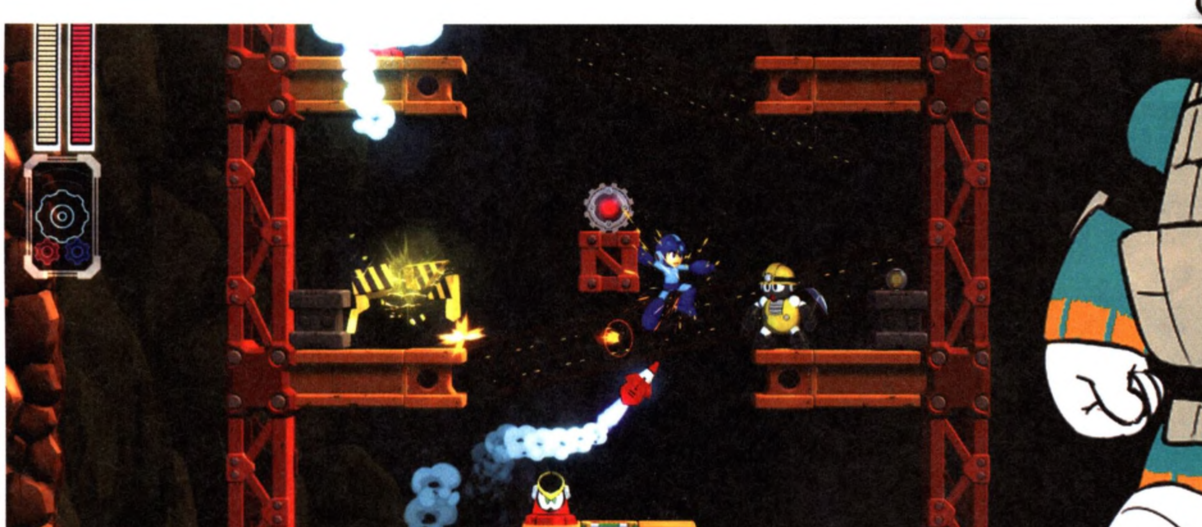
En eigenlijk boeit het ook allemaal niet echt, want er is voorlopig maar even één ding dat boeit en dat is dat Mega Man terug is met een écht nieuw deel. Ineens lijken de zeven Mega Man-loze jaren een peulenschil, de échte uitdaging zit 'm in het wachten op dit deel, nu we weten dat ie komt. Welkom terug, Blue Bomber!

> "HET TRAUMA DAT MIGHTY NO. 9 HEET, IS NOG TE VERS OM DEZE NIEUWE STIJL VAN MEGA MAN NU AL TE OMARMEN."

OOK X IS TERUG!

Nog meer goed nieuws: Mega Man X komt terug! Helaas komt er geen nieuw deel, maar worden de bestaande acht delen naar de PC, PS4, Switch en Xbox One gebracht. Echt gruwelijk, want wat mij betreft is de X-serie nóg vetter dan de klassieke serie en Zero is natuurlijk het coolste personage uit de robotwereld.
Laatste nieuwtje verder, omdat het kan, de Mega Man Legacy Collection 1 & 2 (die we de afgelopen jaren al kregen op andere consoles) komt óók naar de Switch. Wat wil je nog meer? (Eigenlijk heel veel, hit ons up als je een lijstje wil, Capcom. PS: Onimusha staat bovenaan).

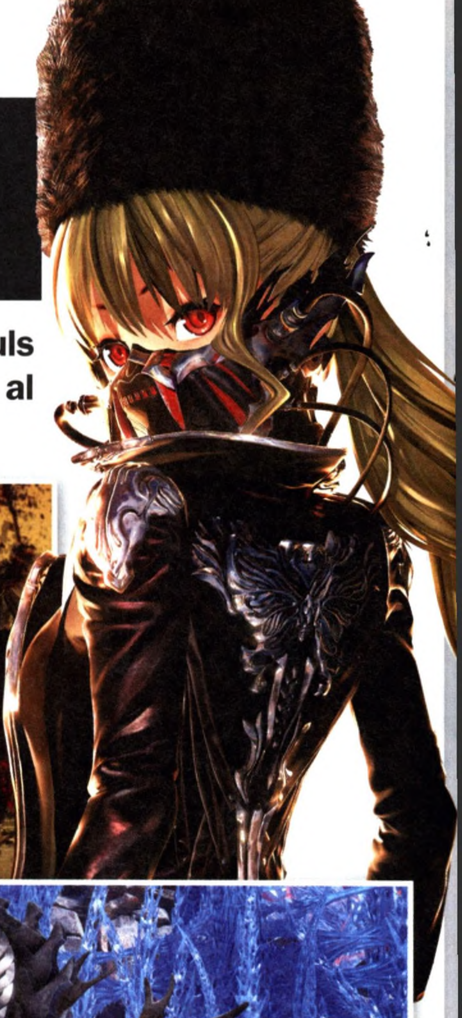






DE DONKERE ZIEL LEEFT VOORT

CODE VEIN



Als liefhebber van 'lekker moeilijk' zat je altijd goed met de Dark Souls serie. Maar wat moet je dan nu die serie is afgelopen en je Nioh ook al hebt uitgespeeld? Jurjen weet misschien nog wel wat.





Demon's Souls (2009) en het daaruit voortvloeiende Dark Souls hebben iets bijzonders neergezet in het third-person action-adventure genre. Haaks op de trend van steeds makkelijkere games die je vooral een frustratieloze, filmachtige beleving willen bezorgen (denk aan Uncharted, God of War en Assassin's Creed) en eventuele foutjes daarom nauwelijks bestraffen, moet je in de Souls-games ouderwets aan de bak. Je skills oefenen, aanvalsplannen maken en vooral heel vaak sterven... om vervolgens de al tig keer doorlopen stukken opnieuw te spelen met iets meer inzicht, iets betere skills en een iets andere aanpak... om nu wél voorbij die kutskeletten te komen en daarbij die ene achter dat muurtje niet te vergeten.

weetje • weetje

De Japanse band Vamps werkt samen met Bandai-Namco aan de muziek van de game, en levert daarbij enkele tracks van hun album Underworld.

VOLDOENING

Het relatieve succes van de Dark Souls games heeft echter nauwelijks invloed gehad op die trend van steeds makkelijkere games die je vooral een frustratieloze, filmachtige beleving willen bezorgen. Uit angst voor afhakers heeft elke moderne game wel een stand die beginners of weinig handige spelers het einde laat bereiken. Gelukkig maar, want niet iedereen is fan van supermoeilijk, en volwassen, werkende mensen hebben vaak gewoon geen tijd of zin om tientallen uren hun skills te oefenen. En eigenlijk vind ik het zelf soms ook wel prettig om vrij snel en pijnloos in een game te vorderen. Aan de andere kant weet de trage en pijnlijke manier waarop ik in de Souls-games vorder, mij wel een diepere emotionele beleving te bezorgen. Het soort voldoening dat films of filmachtige belevingen je nooit kunnen bieden. En dus heb ik er weer eentje op het oog voor 2018. Mijn volgende Souls-beleving. Ook al heet deze Souls-beleving dan Code Vein en is hij niet door From Software maar door een ander team gemaakt.



INSPIRERENDE WERKING

Het betreffende Bandai-Namco team (dat eerder de God Eater games maakte) doet geen moeite om de 'inspirerende werking' van de Souls-games in Code Vein te verbergen. De combat voelt meteen vertrouwd, met dat draaien, ontwijkende rollen, toeslaan en combineren van acties rond de monsters op je pad. Qua snelheid ligt de actie ongeveer tussen Dark Souls 3 en Bloodborne, dat andere Souls-voortvloeisel. Andere gameplaydingetjes, zoals de manier waarop je personage een ladder beklimt, lijken ook rechtstreeks uit de Souls-serie overgenomen. Net als de mogelijkheid om omgevingsobjecten als kisten kapot te slaan, de positionering van vijanden en een zekere vrijheid om je weg door de toch behoorlijk lineaire levels te vinden. Bereik je een checkpoint, dan wordt je energie aangevuld, maar ko-



men verslagen monsters in je omgeving ook weer tot leven, net als in... eh, je begrijpt het ondertussen wel.

VAMPIERS

Waarin Code Vein dan toch duidelijk afwijkt van de Souls-serie, zijn het verhaal en de vormgeving.

Code Vein verplaatst je naar een post-apocalyptische aarde, in puin gelegd door de zogenaamde Thorns of Judgement, die als grote gele klauwen uit de verwoeste stadsgebieden steken. De mensen in deze wereld zijn om een of andere reden geëvolueerd in twee groepen vampiers, Revenants en Blood Beasts, die strijden om de laatste druppels bloed op aarde. Als Revenant ga jij de strijd met de bloedbeesten aan om je een weg naar hun koningin te banen, en daarmee is de verhalende opzet die de Souls-actie van Code Vein rechtvaardigt wel zo'n beetje beschreven. Maar er zit meer achter, blijkt wel uit de tekenfilmtrailers die meer nog dan de in-game-beelden de typische animestijl etaleren, inclusief breekbare meisjes met bambi-ogen en jongens met piekharen en fladderjassen. Waar de Souls-games je vooral een aangenaam gevoel van eenzaamheid bezorgen, lijkt het verhaal - zoals gebruikelijk in JRPG's - wat meer om vriendschappen, zorg voor je medemens en dat soort zwaktes te draaien. Niet alleen in de verhalende scènes, maar ook wat in-game actie betreft.

BUDDY'S

Het belangrijkste onderscheidende punt van Code Vein moet het buddy-systeem worden. Dit houdt in dat je een personage uit je Revenants-groep aanwijst als computergestuurd maatje dat je op de voet zal volgen om je tijdens gevechten bij te staan. Elk personage heeft zijn eigen vaardigheden, wat zo'n keuze ook een beetje tactisch maakt. Je kiest bijvoorbeeld een genezend type als je vaak sneuvelt, of een agressief type als je wat sneller door een monsterhol wil bewegen.

Bijkomend voordeel - of nadeel - van je buddy is dat deze tussen de gevechten door regelmatig wat woorden wisselt met je hoofdpersonage, met de potentie de actie allemaal wat minder anoniem en willekeurig te maken. Maar dan moet er nog wel wat aan de AI van de buddy's gebeuren, want die waren in de vroege demo die ik speelde vooral erg passief.

Uiteraard dringt zich nu ook de grote vraag op of dat buddy-systeem betekent dat we binnenkort voor het eerst eens samenwerkend met een tweede speler een Souls-avontuur kunnen beleven, maar dat is op moment van schrijven helaas nog niet bevestigd.





"DE GROTE VRAAG IS OF HET BUDDY-SYSTEEM BETEKENT DAT WE VOOR HET EERST SAMENWERKEND MET EEN TWEEDE SPELER EEN SOULS-AVONTUUR KUNNEN BELEVEN."

GIFTS

Naast het buddy-systeem heeft de game nog wel meer gameplay-elementen die Code Vein een eigen smoel moeten geven. Zo kun je uitrustingstukken verzamelen die je speciale krachten geven, zoals een mantel die in een enorme staart met bloedzuigende angel verandert. Als je genoeg bloed hebt verzameld, kun je ook gebruik maken van zogenaamde Gifts, wat zowel speciale acties (een hardere klap of vuurbal) als buffs (hogere snelheid, meer schade veroorzaken) kunnen zijn.

Maar goed, dat komt ook allemaal wel weer dichtbij wat we eerder in Dark Souls en Bloodborne hebben gezien. En het is nog maar de vraag of Code Vein op elk vlak wel het niveau van deze games gaat halen.

EERSTE BLIK

De demo die ik speelde was speciaal samengesteld voor demodoeleinden, dus geen deel van de uiteindelijke game. Dat verklaart waarschijnlijk wel de wat lukrake indeling van het level. Wat meer zorgen baart, is de af en toe wat labiele AI van tegenstanders - die me soms niet zagen als ik door hun blikveld rende - en dat mijn enorme zwaard regelmatig door ze heen leek te gaan, in plaats van ze te treffen. Ook vond ik de wereld - een vervallen stadsgebied met ingestorte wolkenkrabbers - wat steriel en, eh, on-organisch, zonder de fascinerende, bijkans verhalende werking van de werelden die ik uit Souls en Bloodborne ken.

Aan de andere kant: we hebben het hier over een eerste blik op een nog niet voltooide game met een duidelijk 'work in progress'-logo, dus is het nog te vroeg de game al op deze punten af te straffen.

VERFRISSEND

Nu Bandai-Namco - voorlopig - is gestopt met de Souls-serie, is het fijn dat ze de opzet van die games voortzet in een spel als Code Vein. Door de game een andere sfeer, vormgeving en buddy-systeem te geven, zou het geheel ook best eens verfrissend kunnen werken, al valt nog te bezien hoe overtuigend alles gaat werken in de definitieve versie.

Wie in 2018 tussen de filmachtige belevenissen weer eens écht aan de bak wil, heeft met Code Vein in elk geval iets om (voorzichtig) naar uit te kijken. ●





weetje • weetje

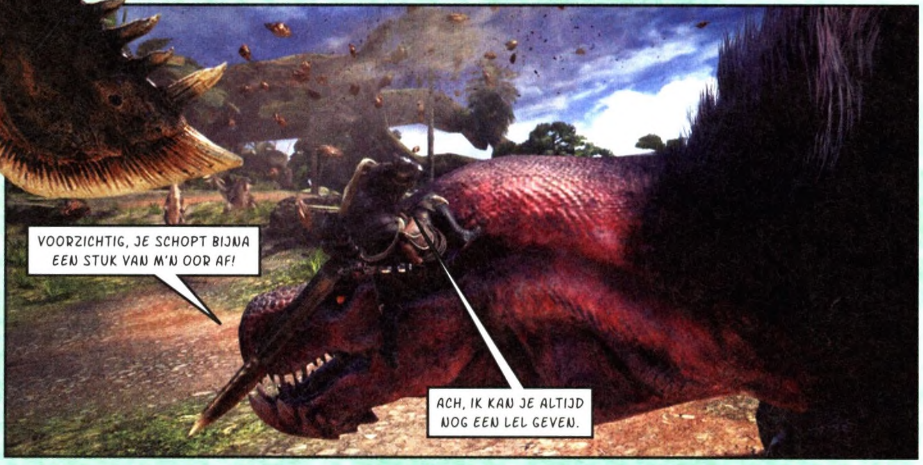
Wie in 2018 een Souls-fix behoeft, zou op YouTube ook eens een filmpje van de indiegame genaamd Sinner kunnen checken.

SPELEN MET JE POESJE

MONSTER HUNTER:



Als Monster Hunter dan eindelijk zijn grote doorbraak lijkt te kunnen gaan maken in het Westen, is de perfecte man om daar over te oordelen natuurlijk iemand die het, euh, nog nooit gespeeld heeft. Toch, Simon?



PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Met een beetje creatief rekenwerk zijn er bijna vijfentwintig Monster Hunter games uitgekomen. Dat is dus vijfentwintig keer dat Capcom geprobeerd heeft om van deze franchise een mondiaal succes te maken en we tellen vijfentwintig keer dat het niet gelukt is. Ja, er zijn inmiddels meer dan dertig miljoen exemplaren van deze serie verkocht, maar zeker 29.999.999 gingen in Japan over de toonbank (dat ene exemplaar werd per ongeluk in Europa gekocht door een Japanner die op vakantie was).

DA'S ECOLOGISCH

Een van de brutere dingen in Monster Hunter: World is het feit dat er een heus ecologisch systeem in de omgevingen verwerkt zit. Grotere doelwitten hebben hun eigen territorium en gewoonten. Jaag zo'n beest het territorium van een ander groot gedrocht in en de kans is groot dat de twee het met elkaar aan de stok krijgen. En je weet wat ze zeggen: twee monsters vechten om een been, kleerkast Geralt en z'n poesje gaan ermee heen...

Maar... deze keer gaat het lukken! Monster Hunter neemt de wereld over! Toch...?

Kardashians haarbal

Ik geloof erin. Ik heb nog nooit echt een Monster Hunter game gespeeld, maar zoals zovelen heeft het mijn interesse altijd wel gehad. Want what's not to love? Met een brute krijger en een veel te groot zwaard door een fantasievolle wereld rennen en jagen op veel te grote monsters? Uitgebreide opties om te craften en je wapens en armor aan te passen? De mogelijkheid om dit samen met vrienden te doen? Serieus, op papier is dit al jaren een droom voor elke gamer.

Tenminste, totdat die gamer een van de voorgaande games daadwerkelijk ging spelen. Verdronk je niet in omslachtige menu's, dan werd je wel bedolven onder de tonnen craftingmogelijkheden. Voordat je goed en wel op weg was om je eerste monster neer te hakken, moest je eerst nog effe vijf uur teksten lezen, leren hoe quests en koken werkten en een boekwerk aan regeltjes doornemen voordat je überhaupt de wereld in mocht. Niet dat je er tegen die tijd een zak van snapte, maar goed. En was je eenmaal op pad, dan liep je alsnog veel te lang te klooien met het neerhalen van 'monsters' die net zo dreigend waren als de gedrogeerde chihuahua van Kim Kardashian.

Conclusie 1: Japanners beschikken over een maniakale hoeveelheid doorzettingsvermogen.

Conclusie 2: Niemand in de rest van de wereld is gek genoeg om door zulke dikke lagen ontoegankelijke meuk heen te ploeteren - laat staan dat iemand een maatje zover krijgt om het ook een kans te geven.

Poesie mauw

Met bovenstaande in m'n achterhoofd stapte ik afgelopen maand de bèta van Monster Hunter: World in. Mannetje aanmaken. Geen probleem. Mijn Geralt op steroïden zag er prima uit en klaar om kont te schoppen. Nog effe een poesje aanmaken. Geen probl... Huh, wacht eens even, what de hell? Uuuh... okay, iedereen in deze game heeft een poes als metgezel. Kan ik over nadenken,



Welke Ajax-spits is groot fan van deze Japanse serie?
Klaas-Jan Monster Huntelaar.

WORLD



kan ik iets van vinden, maar de kortsluiting in mijn hersenen zorgt ervoor dat ik dat allebei maar gewoon niet doe. Ik ben een bad-ass kleerkast die op gigantische dinosaurussen jaagt en mijn kompaan is een poes met kleren aan. Check. Voor ik een van de drie mogelijke quests accepteer, rommel ik nog wat door menu's met statistieken en wapens. Alle +fire's, +Dragon's en weet ik wat voor bonussen... ik doe net of ik ze niet zie. De wapens zijn toch interessanter. Ga ik voor een lans (ongeveer 8 meter lang), waarmee ik lekker wendbaar ben? Of kies ik toch voor het zwaard (14 meter lang), dat ik met een druk op de knop kan veranderen in een bijl (12,6 meter breed). Pak ik iets dat klinkt als een pijl en boog met kogels (hallo, doe eens rustig, die monsters hebben ook een vader en moeder), of kies ik voor de... Weet je, niet te veel nadenken; you had me at zwaardbijl. Ik kies een quest en daar ga ik dan.

Please gooi me niet dood met cijfertjes en slap gelul. Please gooi me niet dood met cijfertjes en slap gelul. Please gooi me niet dood met cijfertjes en slap gelul....

Holy shit!

Ik val letterlijk de wereld binnen en het eerste dat de dame voor mij zegt is: "Druk op de touchpad om de map te openen". Duidelijk genoeg. Het tweede: "Kijk op de kaart, hier zit een gruwelijk monster, ga 'm in elkaar beuken". Duidelijk genoeg. So far, so good.



Ik denk dat customize-koning Wouter een hele coole kat zou maken. Zo eentje die als ie klaar is met zichzelf schoonlikken, een sigaret opsteekt.

> **"Dit met vrienden spelen, kan wel eens de natte droom van 2018 worden."**

Als ik tien meter weg loop, zie ik tussen de dichte jungle (deze game ziet er trouwens gruwelijk uit) ineens een open vlakte waar m'n mond van open valt. Vreedzame monsters grazen wat gras, de zon werpt zijn stralen op ondiepe plassen water, de lange bladeren van de spaarzame bomen op de vlakte dansen in de wind. Holy shit. Het tweede dat ik zie is een vliegend groen wolkje. "Dat zijn vuurvliegjes, die leiden je continu naar relevante plekken en helpen je met het vinden van je doelwit. Oh, en je spreekt trouwens met het dametje dat je in het begin zag, ik ga je ondertussen alle basics uitleggen zodat je niet verloren raakt en gewoon kunt genieten". Ik weet niet zeker of ze dit letterlijk zei, maar dit is in ieder geval wat ik hoorde. Veel beter nieuws nog: dit is precies wat ik wilde horen.

Ruggenprik

In de uren die volgen is bijna niets me onduidelijk. Ik ren als een volleerd monsterjager door de steppen, vlaktes en jungles van deze game. Ik sloop drie gigantische doelwitten en weet waar ik mee bezig ben. De monsters vluchten? Ik jaag ze achterna. Ik ben m'n brute zwaardbijl beu? Ik schakel naar de lans, waarmee ik op de rug van grotere vijanden kan springen om ze lek te steken. Ik heb de tijd van m'n leven.

Dit is hoe Monster Hunter al die tijd op papier was. Dit is precies wat het moet zijn om eindelijk voet aan de grond te krijgen in onze Europese leventjes die niet voor 99% bestaan uit doorzettingsvermogen. De ervaring is grandioos en het besef van wat komen gaat bezorgt me kippenvel. Dit met vrienden spelen (met vier man in totaal) kan wel eens de natte droom van 2018 worden. Maak de wereld groot genoeg, zorg voor voldoende interessante monsters en prop er een end-game in waar games als Destiny of The Division jaloers naar kijken en ik ben om. En waarschijnlijk niet alleen ik, ook de rest van de wereld. Buiten Japan dan, want die wisten vijfentwintig games geleden al hoe tof dit concept kon zijn. ★





Dieren die op stenen lijken, zijn uiterst zeldzaam... op de steenbok en de steenuil na dan.

weetje • weetje

Sommige Nintendo-fans zijn een beetje boos dat Monster Hunter 'ineens' de overstap maakt naar andere consoles, maar vergeet niet; de allereerste Monster Hunter verscheen exclusief voor de PlayStation 2!



VERWACHTING *SIMON:*

Monster Hunter kan met dit deel eindelijk de belofte waarmaken die het ons al sinds zijn ontstaan voorspiegelt. Met genoeg diepgang, de nu vertoonde toegankelijkheid en een uitgebreide end-game kan dit zomaar eens dé hit van 2018 worden.

- \+ Mooooiiii.
- \+ Concept staat als een huis.
- \+ Toegankelijk.
- \- We weten nog te weinig over de grootte en de end-game.

BASICS
ACTION
CAPCOM
26 JANUARI 2018



DE ULTIEME VECHTGAME?

UFC 3

Ultimate Fighting Championship (UFC) lijkt een nogal pretentieuze naam, alsof de rest van de vechtsporten er niet toedoet. Tjeerd is een enorme fan van de sport, maar over de games was ie niet altijd even enthousiast. Hopelijk schopt UFC 3 wél kont...



Ik vind UFC echt een supertoffe sport, vooral vanwege de grote verschillen in vechtstijlen en het spektakel dat daarbij komt kijken. En dat maakt een UFC-game automatisch ook mega interessant... mits het goed gedaan wordt natuurlijk. Toen EA Sports de UFC-licentie drie jaar geleden overnam, was het eerste deel echter niet bepaald om over naar huis te schrijven. De titel barstte van de bugs en glitches, het vechtsysteem was lastig onder de knie te krijgen en de hoeveelheid content was magertjes.

Vorig jaar kwam UFC 2 uit en dat was zeker een verbetering ten opzichte van zijn voorganger, met veel minder glitches, een uitgewerkt vechtsysteem en meer content, dus toen ik begon met de bèta van UFC 3 was ik vooral benieuwd of deze stijgende lijn is doorgezet.

Vloeiende gameplay

Er wordt sowieso een grote stap gezet op het gebied van vloeiende bewegingen. Met de Real Player Motion (RPM) techniek (ook bij bijvoorbeeld FIFA 18 gebruikt) is de motion capture van de vechters verbeterd en zijn meer dan vijfduizend nieuwe animaties aan de game toegevoegd. Vooral qua voetenwerk is deze verandering duidelijk zichtbaar in de gameplay; de vechters glijden minder en er wordt meer nadruk gelegd op de gewichtsverplaatsing bij de stappen die ze maken.

Een andere verandering is dat je nu ook tijdens je beweging naar voren of achteren een klap of schop kunt geven, in plaats van dat je vechter zich schrap zet om vervolgens een klap uit te delen. Combineer dat met de RPM-techniek en nieuwe combo's en je krijgt gevechten die veel soepeler spelen en er vloeiender uitzien dan in de vorige delen.

weetje • weetje
De beste Pound-for-Pound vechter is momenteel Demetrious 'Mighty Mouse' Johnson, al sinds 2012 de titelhouder van de Flyweight klasse. Mighty Mouse is een fervent gamer en heeft zelfs z'n eigen Twitch kanaal: mightymouseufc125.





"De gevechten spelen veel soepeler en zien er vloeiender uit dan in de vorige delen."

Daar staat tegenover dat de knoppencombinaties om zijn gegooid en dat je als speler van het vorige deel effe moet wennen voordat je het in de vingers hebt. Sowieso zul je deze actie niet snel onder de knie krijgen, want er zijn zoveel verschillende manieren om je tegenstander aan te pakken dat je flink moet oefenen om ze succesvol uit te kunnen voeren.

Veel modi

Je hoeft je voorlopig geen zorgen te maken over het gebrek aan modi in UFC 3, want EA doet er in het derde deel nog een schepje bovenop.

De Career modus heet nu de G.O.A.T. modus (Greatest Of All Times), waarin je ervoor moet zorgen dat je niet alleen in de Octagon, maar ook daarbuiten de beste en populairste vechter bent. Dat betekent dat je bezig moet zijn met het hypen van je volgende gevecht, het uitdagen en opjutten van je rivalen, maar dat je ook geld moet verdienen om in je Gym te investeren en trainingspartners moet vinden die je kunnen helpen bij de voorbereiding op je volgende gevecht. Ultimate Team is eveneens uitgebreid en laat je nu knokken met bekende vechtjassen, die je qua vechtstijl, moves en attributen kunt aanpassen.

Daarnaast is ook Fighter Chemistry nieuw (ook in FIFA Ultimate Team) zodat je er echt voor moet zorgen dat je je vechter zorgvuldig samenstelt. Ik heb in ieder geval genoeg redenen om uit te kijken naar mijn entree in de ring begin februari. ★



VERWACHTING TJEERD:
De gevechten zijn vloeiender en er zit veel content in UFC 3. Ik hoop echter dat de main focus niet Ultimate team wordt en ik ben er ook nog niet uit of de veranderingen in controls zo'n verbetering zijn.

- \+ UFC is awesome!
- \+ Vloeiendere gevechten.
- \- Controls weer omgegooid.
- \- Ultimate Team extra belangrijk?

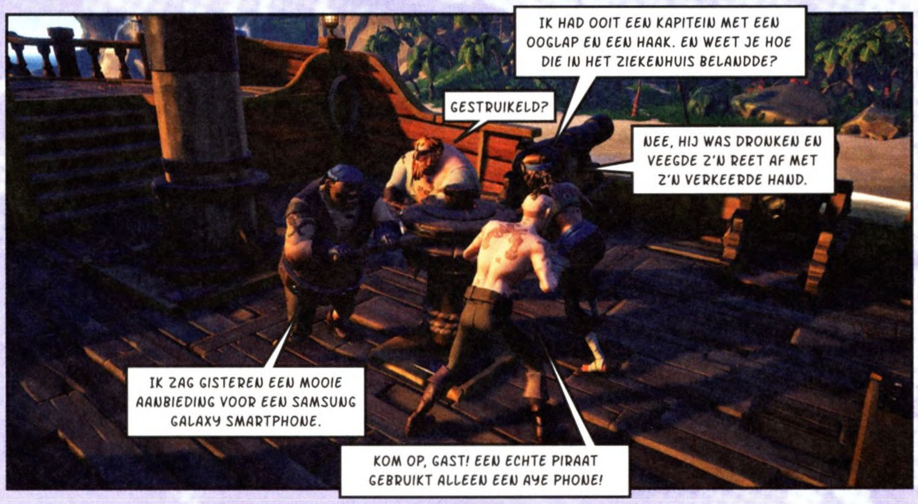
BASICS
FIGHTING GAME
EA CANADA / EA
2 FEBRUARI 2018



ENTEREN DIE SHIT!

SEA OF THIEVES

Het is niet makkelijk om piraat te zijn. Je moet kunnen zeilen, roven, schatzoeken en zwaardvechten, maar... vooral zeebenen hebben! Tjeerds grootste vijand in Sea of Thieves was dan ook niet dat leger agressieve skeletten of vijandelijke piraten die hem het leven zuur maakten, maar geloof 't of niet, zeeziekte.



Het is een mooie dag: een strakblauwe lucht, een vlakke zee, een prachtige sloep en een betoverend Bounty eiland. Ik klim aan boord, haal m'n schatkaart tevoorschijn en bepaal de route. Ik haal het anker binnen, hijs de zeilen en ben klaar voor het grote avontuur. Het varen gaat heerlijk; het is prachtig weer en ik kom echt tot rust. Een lichte wind bolt de zeilen en mijn sloep snijdt soepel door het water. Ik lig perfect op koers en laadt vrolijk fluitend wat kogels in mijn kanonnen en stop mijn zakken vol bananen. Wat er ook mag gebeuren, ik ben er klaar voor. Mijn vingers dansen over de toetsen van mijn accordeon en een jolig piratenliedje schalt over de blauwe oceaan. Yeah! Piraat zijn is awesome!

> **weetje • weetje**
> *Je kunt alle eilanden in Sea of Thieves verkennen, maar vergeet niet dat er ook onder water van alles te vinden is. Er zijn namelijk talloze schepen gezonken die een schat aan boord hadden!*

Zeilen in zicht!

Het is een verschrikkelijke kutdag: de lucht is donker en grauw, het weer is onstuimig, de golven torenen hoog boven mijn sloep uit, en ik word achternagezeten door een zooitje boze skeletten. Ik heb zojuist een vervloekte kapitein weten te verslaan en ren met zijn behekste schedel richting het strand.

> **"Piraat zijn is te gek, maar niet altijd even makkelijk..."**

Terwijl ik terug zwem naar mijn schip, zie ik vanuit mijn ooghoeken in de verte de meest slecht getimede driemaster ooit aan komen zeilen. Andere piraten! Die komen niet om een kopje vlierbessenthee te drinken.
Ik smijt de schedel op het dek en begin in paniek aan het anker te sjorren; ik moet hier als de sodemieter vandaan! Ik hoor de knallen al van het andere schip komen, het zal niet lang meer duren voor ik een kanonskogel moet koppen.



Piratensaté

De eerste kogel zoeft vlak langs m'n oren, de tweede boort zich in m'n schip, waarna het direct water begint te maken. Ik moet er nu echt vandoor! Terwijl ik word bestookt met een spervuur aan kanonskogels, zet ik een slimme koers uit, waardoor ik buiten schootsafstand van die kutpiraten blijf. Vervolgens ren ik benedendeks om met planken de gaten te dichten.
Op hetzelfde moment hoor ik gebonk op het dek. Fuck! Een van de piraten heeft mijn schip geënterd! Ik sta met mijn zwaard tegenover een dikke dwaas met een pistool. Hij vuurt en... mist! Terwijl hij herlaadt, reduceer ik hem tot een sateetje... damn, misschien gaat het me nog lukken ook. Yeah! Piraat zijn is echt awesome!

Chaos

De chaos op hun driemaster speelt de vijandelijke piraten parten, in al hun bloeddorstigheid zijn ze vergeten hun zeilen bij te zetten. In de stromende regen scheer ik over de hoge golven op weg naar m'n vrijheid. Lang kan ik echter niet van mijn ontsnapping genieten, want zo snel als mijn zeebenen me kunnen dragen, ren ik naar de plee om mijn hele maaginhoud te lozen. Die hoge golven hebben me kotsmisselijk gemaakt. Ja, piraat zijn is te gek, maar niet altijd even makkelijk... ★

> **weetje • weetje**
> *Je kunt met maximaal vier mensen in een crew, maar als je iemand zat bent die loopt te etteren, kun je hem ook onder in het schip achter slot en grendel zetten. Meeste stemmen gelden, net zoals bij muiterijen.*



VERWACHTING *TJEERD:*
Of je nou tot rust wil komen, de schrik van de oceaan wil worden of gezellig een stukkie wil varen met je vrienden; je kunt op ontzettend veel manieren je ei kwijt in Sea of Thieves. Hopelijk stelt de content in de full game niet teleur.

- \+ Piraat zijn is tof!
- \+ Sfeervol.
- \+ Vette avonturen.
- \- Nog onduidelijkheid over de definitieve content.

BASICS
OPEN-WERELD ADVENTURE
RARE / MICROSOFT
20 MAART 2018

PREVIEW
PC

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



MATTHIJS

De meeste PU-redacteuren zijn nogal nadrukkelijk aanwezig. Ze hebben overal een mening over en die wordt altijd verkondigd met een stelligheid waar de gemiddelde blonde, narcistische Amerikaanse president nog wat van kan leren.

Zo niet onze Matthijs. Deze man is de bescheidenheid zelf en dat is in ZIJN geval omgekeerd evenredig aan z'n prestaties. Oh ja, voor wie het nog niet wist; Matthijs is onze nieuwe vaste videoproducer die het in zich heeft om zelfs de legendarische Jurjen Bakker te overtreffen.

Mede omdat hij het, in tegenstelling tot de overige redactieleden, zelden heeft over wat ie nu weer voor fantastisch werk heeft afgeleverd, zullen we hem op deze plek niet al te zeer in verlegenheid brengen. Maar wij zijn er de afgelopen maanden honderd procent van overtuigd geraakt dat Matthijs een enorme vakman is die het hier zelden van toepassing zijnde credo 'geen woorden maar daden' hoog in z'n vaandel heeft staan.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK KRIJG ZOVEEL KIPPENVEL DAT IK BIJNA EEN EI LEG."



Simon is helemaal van slag na de aankondiging van Mega Man 11.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WAAR DE SOULS-GAMES JE VOORAL EEN AANGENAAM GEVOEL VAN EENZAAMHEID BEZORGEN, LIJKT HET HIER MEER OM VRIENDSCHAPPEN, ZORG VOOR JE MEDEMENS EN DAT SOORT ZWAKTES TE DRAAIEN."



Jurjen, is niet zo van de sociale flauwekul.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

A HAT IN TIME
BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL
CHAOS ON DEPONIA
FEZ POCKET
GORAGOA
HEARTHSTONE: KOBOLDS & CATACOMBS
PURRFECT DATE
AUTO AGE: STANDOFF
SIGNS OF DARKNESS



WERK AAN DE WINKEL
NEW STYLE BOUTIQUE 3



LIEF DAGBOEK,

Zaterdag 3 juni - 10.00 uur

Dit is de spannendste dag van m'n leven. Ik ga vandaag op mezelf wonen! Ik ben onderweg met de trein naar mijn neef Tim; hij heeft een leegstaand kamertje boven zijn boetiek en dat mag ik huren. Ik kan trouwens niet wachten om Tim weer eens te zien, volgens mij is het al meer dan acht jaar geleden...

Nog maar snel effe een plas doen, want we zijn er bijna. Zou het door de zenuwen komen dat ik al voor de vierde keer naar het toilet moet in drie uur tijd? Zitten doe ik maar niet, want die vieze kerels druppelen altijd op de bril.



Je paspop aankleden als Herman Kech is geen goed idee.

Zaterdag 3 juni - 14.00 uur
Ontmoeting met Tim

Gelukkig, Tim staat al op het perron te zwaaien. Hij vindt me heel groot geworden, en volgens mij moet ie moeite doen om in m'n ogen te blijven kijken. Tja, dat gebeurt me wel vaker sinds er ook andere zaken zijn gaan groeien.

Samen met Tim loop ik naar zijn winkeltje waar ik gelijk de trap op ren om m'n kamertje te bekijken. Het is prachtig. Klein maar lekker licht. Door het open raam vang ik een gesprek op van Tim met z'n vriend Ethan, en mijn neef vertelt dat ie uit de stad vertrekt om ergens anders z'n geluk te zoeken. Huh? Daar wist ik niets van!

Zaterdag 3 juni - 15.00 uur
Het wordt mijn winkel!

Tim laat me z'n winkel zien waar Abigail, een van zijn vaste klanten, rondloopt. Ik zeg nog maar niet dat ik zijn gesprekje met Ethan afgeluisterd heb. Ik ben er best nog een beetje door van slag, maar heb geen tijd om me er druk om te maken, want Abigail vraagt mij kledingadvies. Ik wijs haar op een snoezig topje waar ze helemaal blij van wordt.

Ook Tim is blij. Hij vindt dat ik smaak heb en vraagt me om zijn winkeltje te gaan runnen, want hij gaat inderdaad vertrekken. Ik mag zelfs een eigen naam voor de winkel bedenken. Nou, da's niet al te moeilijk als je Tineke heet: BouTineke wordt het! Wat een enerverende dag. En ik heb al m'n eerste 58 euro verdiend!



Je etalage inrichten als een parenclub is geen goed idee.

Zondag 4 juni - 9.00 uur
Ik kan het!

Ik trek dat leuke matrozenjurkje aan en na een bezoek aan de bakker, open ik m'n winkeltje. Fijn, mijn assistente Xin is er al. M'n eerste klant is Benedetta; ze is gelijk verliefd op de lange jurk die ik voor haar uitkies. Dat wordt een vaste klant, en ik score meteen op de Stylist-balk.

Even later komt Audrey binnen. Oei, die is niet snel tevreden, maar ze gaat uiteindelijk toch met een beeldig jurkje de deur uit. Omdat het zondag is, sluit ik wat vroeger, maar toch heb ik de titel Make-Over Debut binnen. Ik geloof werkelijk dat ik er talent voor heb! Ik moet ook niet zo aan mezelf twijfelen. Je kan het best, meid.

Nog even een kopje thee (Caribbean Love Dream - m'n favoriet) en dan snel onder de wol.

Maandag 5 juni - 14.00 uur
Wat een omzet!

Wat heb ik er zin in vandaag! Ik heb in de buurt al een paar leuke mensen ontmoet die best vrienden zouden kunnen worden. Ik wil me echter eerst op m'n winkeltje concentreren, dat is nu het belangrijkst.

Hibiki is m'n eerste klant en koopt een horloge. De dame is blijkbaar nogal preuts, want ze duikt het pashokje in als ze het klokje aantrekt. Nou ja, de klant is koning.

Blijkbaar was Audrey van gisteren heel tevreden, want ineens stapt haar zus Olivia binnen op zoek naar een T-shirt. Mond-op-mond reclame dus, dat is belangrijk. Even later komt ook Abigail terug voor een tas en schoenen, passend bij het topje dat ze zaterdag bij me kocht. Ze gaan allebei opgetogen m'n winkeltje uit.

Ik zie dat ik in de korte tijd dat m'n boetiekje draait al bijna € 2000 heb omgezet. Hoe raar kan het lopen; de ene dag woon je nog bij je ouders thuis en nog geen week later ben je een succesvolle ondernemer. Wauw, ik hou van m'n leven! Wat zal ik lekker dromen vannacht.

Dinsdag 6 juni - 8.00 uur
De sekskelder

Ik vraag me al dagen af wat er zich achter die deur beneden in m'n winkeltje bevindt, en nou blijkt dat de sleutel die ik vanochtend helemaal onderin een laatje tegenkwam op het slot past! Met ingehouden adem open ik de deur. Ik knip het licht aan... WAAAAT! Ik zie handboeien, zweepjes, maskers, halsbanden, mondknevels... Er liggen vieze matrassen en er hangen overal foto's met taferelen waar ik...

Op dat moment schrik ik wakker van het alarm van m'n telefoon. Pfff... wat een bizarre droom. Snel aankleden en de deuren openen van BouTineke. Zin in!

VAN PURE KUNST TOT ONVERVALSTE BAGGER

BOX ART

DOOR DE JAREN HEEN



PURETRO RUBRIEK

Zijn games kunst of niet? Die discussie wordt nog steeds gevoerd, maar wat je mening daar ook over mag zijn; het valt moeilijk te ontkennen dat sommige afbeeldingen op gamehoezen zeker als kunstwerken bestempeld mogen worden.

VAN PHOENIX TOT GTA V



Phoenix (1980)
Phoenix was een van de vele Space Invaders klonen. En net als bij Space Invaders waren zowel de graphics als de gameplay érg simpel: zwart achtergrondje, eenvoudige sprites, beetje knallen, klaar. De box art met gigantische mechanische adelaars in de ruimte deed echter aan iets véél epischers denken.



Metro Cross (1985)
Dat box art vroeger niet altijd beter was, bewijst de beruchte hoes van de Atari 2600 versie van Metro Cross. Dit hyperactieve platformspelletje was een van de eerste 'runner-games' en tevens behoorlijk tof en verslavend. Maar dat viel niet uit de box art af te leiden, want skateboarden heeft er nog nóóit zo suf uitgezien.



Dragon Quest II (1987)
Een van de dingen waarmee Dragon Quest zich altijd heeft onderscheiden, is dat het gros van de art (zowel in-game als daarbuiten) getekend is door Akira Toriyama, de geestelijke vader van Dragon Ball. Zijn iconische tekenstijl heeft daarom ook de hoezen van de games gesierd, waarvan die van Dragon Quest II een van de herkenbaarste is.



Swords and Serpents (1990)
Mijn favoriete voorbeeld van box art die er een miljoen keer beter uitziet dan de game, is die van dungeon-crawler Swords and Serpents. En niet eens zozeer omdat de game zelf heel lelijk is, maar vooral omdat de box art gemaakt is door de gerenommeerde fantasy-tekenaar Boris Vallejo. We wachten nog steeds op een game die er net zo tof uitziet...









'Vroeger was alles beter' is een uitspraak die je vaak hoort, maar die vrijwel altijd glasharde bullshit is. En dat geldt ook voor videogames, want over het algemeen waren games vroeger helemaal niet beter. Wie zijn nostalgische bril afzet, ziet dat of het nou gaat om gameplay, graphics, muziek, variatie, verhaal of multiplayer, wij verdomd verwend zijn vergeleken met bijvoorbeeld gamers van een kwart eeuw geleden. Er is echter één ding dat vroeger wél beter was. Objectief, overduidelijk beter zelfs: box art. Je weet wel, de afbeelding op de voorkant van de doos of hoes van een game. Dat wat je in de winkel zag zodra je richting de games rende: die kleine kunstwerkjes die op zo spectaculair mogelijke wijze je aandacht probeerden te trekken. Die kleurrijke en actievolle (of juiste monochrome en minimalistische) illustraties die zowel artistiek als commercieel aantrekkelijk probeerden zijn, in de hoop jou te overtuigen om je zure geld aan 'hun' game uit te geven. Die dingen, ja, die waren vroeger echt wel beter.

MISLEIDEND

Box art lijkt tegenwoordig niet meer zo belangrijk, maar ooit was het een significant onderdeel van de game als geheel. Voordat het internettijdperk de wereld veranderde, voordat elke game z'n eigen trailer had en voordat bladen als Power Unlimited games uitgebreid behandelden, was er namelijk alleen de box art. Het was de eerste echte connectie die je met een game had.

Box art beloofde een ervaring die de realiteit zou ontstijgen. Het deduceerde de gameplay en verhaal tot één krachtig beeld, ongeacht of dat beeld overeenkwam met de daadwerkelijke grafische kwaliteiten van de game. Enne, spoiler alert: nope, dat kwam nooit overeen. Sterker nog, terugkijkend op de geweldige box art van oude games zou je nu zelfs kunnen zeggen dat er sprake was van onvervalste, onbeschaamd misleidende reclame.

Maar niemand die dat erg vond. Niemand die zich in 't ootje genomen voelde als de box art bestond uit prachtig getekend fantasy artwork terwijl achteraf bleek dat de graphics het best konden worden omschreven als een handjevol simplistische, hoekige pixels waarvan je niet eens kon zien wat ze hoorden te representeren. Dat niemand daar een probleem van maakte, kwam deels omdat gamers destijds de graphics aanvulden met hun fantasie én »









Phalanx (1991)
Een van grootste mysteries in gaming is de box art van Phalanx. De game is namelijk een futuristische, horizontale, Gradius-achtige shmup, maar op de hoes is iets heel anders te zien: een bebaarde opa die op een banjo speelt. Ik zou nauwelijks een afbeelding kunnen bedenken die de game slechter representeert dan deze. Pure WTF.

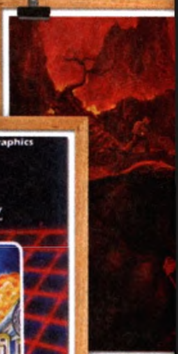
DOOM (1993)
Een van gamings meest iconische stukjes box art is zonder twijfel die van DOOM, deels geïnspireerd door de klassieke poster van de film Army of Darkness. De DOOM hoes werd vervolgens zélf de inspiratiebron voor soortgelijke box art, zoals die van Duke Nukem 3D. En wie de saaie hoes van de nieuwe DOOM omdraait, zal een prachtige hommage aan het origineel ontdekken!

Final Fantasy VII (1997)
Een van de redenen waarom de hoezen van Final Fantasy games zo mooi zijn, is omdat elke game een variatie gebruikt van hetzelfde herkenbare logo. Final Fantasy VII was de eerste die dat logo op minimalistische wijze durfde te combineren met een volledig witte achtergrond waardoor het logo nog meer benadrukt wordt; een benadering die navolging zou krijgen.

GoldenEye 007 (1997)
De box art van deze revolutionaire first-person shooter lijkt in eerste instantie niet zo bijzonder. Alle clichés zijn aanwezig: de hoofden van de hoofdrolspelers, explosies, logo, etc. En toch werd deze hoes een meme. Waarom? Omdat de schietende hand van Bond zo gepositioneerd is dat het lijkt alsof hij een hele brede mond heeft. Je kunt het niet meer níet zien zodra je het gezien hebt. »









VAN SLECHTE BOX ART NAAR GEWELDIGE HOMMAGE!

Een van de slechtste box arts ooit is die van de Amerikaanse versie van de klassieker Mega Man (1987). Amerika had (lees: heeft) namelijk het probleem dat ze dachten dat consumenten alleen maar games zouden kopen die neergezet werden als stoer, en dus was bijna elke Amerikaanse box art uit die tijd speciaal gemaakt om een duisterdere versie te zijn van de kleurrijke 'rotzooi' uit Japan. Dat resulteerde echter heel vaak in gigantisch slechte box art, die ofwel lelijker was dan het Japanse origineel of simpelweg niets met de game in kwestie te maken had. De Amerikaanse box art voor Mega Man was beide, met een 'Mega Man' die zo lelijk getekend was dat het leek alsof ie een extra chromosoompje had. Ook niet geheel onbelangrijk: hij had niets te maken met de schattige doch coole blauwe robot met de Mega Buster-arm; deze Mega Man was een man van middelbare leeftijd in een blauw-geel pak, met een pistool.
Deze uiting was zo verschrikkelijk dat het een van de schoolvoorbeelden werd van slechte lokalisatie én erbarmelijke box art. 'Bad Box Art Mega Man' was een meme voordat memes een ding werden.
Dat alles was Capcom niet ontgaan. Om hun verleden te eren, boete te doen én te laten zien dat ze zichzelf niet té serieus nemen, maakte de Japanse studio een volledig speelbaar personage van deze universeel afgekraakte, mislukte box art, in de game Street Fighter X Tekken (2012). De box art werd hen meteen vergeven.



ICO (2001)
Deze iconische box art roept gevoelens van melancholie, eenzaamheid en warmte op, en is daarmee niet alleen een prachtige hoes, maar tevens een die de game daadwerkelijk op authentieke wijze representeert. Saillant feit: dit kunstwerkje is rechtstreeks geïnspireerd door het schilderij 'La nostalgia dell'infinito' van de surrealistische schilder Giorgio de Chirico.



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)
De getalenteerde kunstenaar Yoji Shinkawa heeft sinds Metal Gear Solid voor bijna elk hoofddeel in de serie een hoes getekend, en die illustraties hebben een bijna net zo legendarische status vergaard als de games zelf. Shinkawa heeft immers een prachtige, penseelachtige stijl die zeer artistiek oogt maar tegelijkertijd bijzonder realistisch is; perfect voor een franchise als Metal Gear.

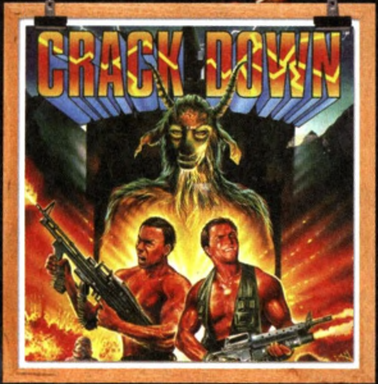


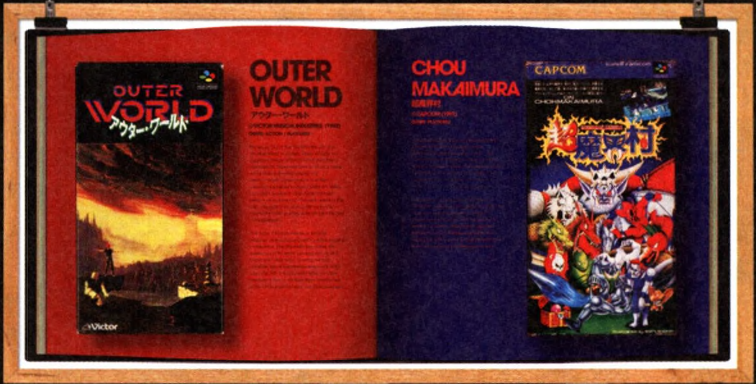
Castlevania: Harmony of Dissonance (2002)
Sinds het legendarische Symphony of the Night was er een periode waarin Castlevania games de mooiste box art van de industrie hadden. De hoezen werden namelijk getekend door Ayami Kojima, wiens originele, gotische stijl perfect die sexy doch duistere 'vampierenvibe' wist over te brengen. Die van de GBA-game Harmony of Dissonance is een van mijn favorieten.



Super Mario Galaxy (2007)
Je zou het niet verwachten van Nintendo, maar de box art van hun vrolijke meesterwerkje Super Mario Galaxy zorgde voor commotie! Wie naar het logo kijkt, zal zien dat de onderste hoekjes van sommige letters glinsteren. Als je deze letters naast elkaar zet dan krijg je de woorden "U R MR GAY". Oftewel: "jij bent meneer Homo". Puur toeval natuurlijk, maar niet iedereen kon er om lachen.







» omdat de pracht en praal van de box art een belofte was van hoe games er óóit zouden uitzien. En dat bood hoop.

RENDERS

Het lijkt zelfs alsof de schoonheid van de box art juist gedicteerd werd door de simpliciteit en lelijkheid van de graphics. De mooiste, handgetekende, kunstzinnige box art verscheen namelijk voor games van systemen als de Atari 2600 en de NES, terwijl box art anno 2018 nauwelijks meer wat voorstelt ondanks dat de daadwerkelijke graphics tegenwoordig fotorealisme benaderen.
Waarom dat zo is? Nou, een van de belangrijkste redenen is simpelweg dat goede box art niet meer nodig is. Iedereen waardeert mooie kunstwerkjes nog altijd, maar bijna niemand die er tegenwoordig games door (of voor) koopt. Dat gebeurt tegenwoordig op basis van trailers, Let's Play's, recensies (geen dank), demo's en bèta's, dus waarom dan in vredesnaam een gerenommeerd kunstenaar betalen om iets memorabels te maken? Dat is duur.
Toen gaming de sprong maakte naar 3D, dankzij platformen als de PlayStation en de Nintendo 64, werd het opeens makkelijk en goedkoop om gewoon een render van het driedimensionele personage op de doos te knallen. Die personages hadden de ontwikkelaars immers al gemaakt. En het zag er, vooral na een extra poetsbeurtje, al snel mooi en degelijk uit.
Dat is dus de voornaamste reden waarom oude games zo vaak goede box art hadden: er kónden alleen maar handgetekende afbeeldingen komen, want degelijke renders waren er toen gewoon nog niet.

DIGITAAL

Daarnaast is de gamesmarkt tegenwoordig gigantisch: er komen maandelijks veel meer games uit dan vroeger, en al die games moeten direct herkenbaar zijn als je naar de schappen kijkt. Niet mooi, niet iconisch, maar herkenbaar. En 'herkenbaar' betekent meestal 'de hoofdrolspeler, een wapen en een logo'.
Jij hoeft niet meer overtuigd te worden dat de game mooi is, want dat weet je al; vrijwel élke game is tegenwoordig mooi. Jij hoeft er bij wijze van spreken alleen maar zeker van te zijn dat je Battlefield uit de schappen rukt en niet per ongeluk Call of Duty.
Uiteindelijk verdwijnt de noodzaak voor mooie hoesjes volledig nu de daadwerkelijke hoesjes ook aan het verdwijnen zijn. Geen 'box' betekent immers ook geen box art. Het gros van de games wordt tegenwoordig immers online digitaal verkocht.
Maar gelukkig zijn we box art nog niet helemaal kwijt. Heel soms worden we nog wel eens getrakteerd op een prachtig exemplaar, vaak in de vorm van bijvoorbeeld een omdraaibare hoes of een limited edition steelbook.
En de rijke geschiedenis van oude, prachtige box art wordt daarnaast geëerd in de vorm van boeken zoals Super Famicom: The Box Art Collection en websites als The Cover Project en het Twitter-profiel Cool Box Art.
Wat box art betreft was vroeger dus zéker alles beter, maar gelukkig is 'vroeger' nog niet helemaal verleden tijd. ✖



Left 4 Dead (2008)
Een zeldzaam goede hedendaagse box art is die van Left 4 Dead. De minimalistische, groene hoes valt op en de afgebeten duim zegt precies wat je over de game moet weten: zombies. Tevens verbeelden de vier gestrekte vingers het cijfer dat in de titel staat. Tof. Zo geniaal als deze hoes is, zo stom is echter die van het vervolg: die flikte hetzelfde kunstje, maar dan met twee gestrekte vingers *in plaats van vier. Dag, logica.*



Mario Party 9 (2012)
Een hoes waar de meningen zeer over verdeeld zijn, is die van Mario Party 9. De ene helft vind het een perfecte representatie van wat Mario Party is (chaos, sterren, kleur, etc.), de andere helft verafschuwt de kakofonie van scherpe, LSD-achtige kleuren. Je krijgt er pijn van aan je ogen! Nintendo is altijd erg 'kleurrijk' geweest, maar dit *was zelfs voor hun doen zeer extreem.*



Batman: Arkham City - Game of the Year Edition (2012)
En de prijs voor de meest wanstaltige box art aller tijden gaat naar... de GOTY-editie van Arkham City! Deze hoes probeerde op wanhopige wijze kopers te trekken door Batman te verzuipen in grote, schreeuwerige citaten en cijfers, bovenop het feit dat de Dark Knight überhaupt al nauwelijks zichtbaar is dankzij al dat lelijke, vloekende wit. Deze box art werd dusdanig gehaat dat uitgevers het sinds*dien nooit meer zo bont hebben durven maken.*



Grand Theft Auto V (2013)
Gesegmenteerd, sexy, gewelddadig, kleurrijk, extreem gestileerd, Romeinse cijfers en dat lettertype: sinds Grand Theft Auto III hanteren de hoezen uit deze serie allemaal dezelfde, iconische visuele stijl. En ze lijken per deel ook mooier te *worden; de box art van GTA V is helemaal een lust voor het oog.*



GRADDUS REVANCHEERT ZICH MET...

GOD OF WAR

Deze maand is Graddus aan de beurt in onze Revanche rubriek en dan weet je eigenlijk al dat het net effe anders gaat dan normaal. Mister Wansmaak heeft er namelijk totaal geen spijt van dat ie nog nooit een God of War game speelde…

Deze maand doen we het anders. Want waar games in deze rubriek tot nog toe in de categorie 'zonde dat ik hem gemist heb' vielen, heb ik dat bij God of War niet. Integendeel: ik liet Kratos z'n spelletjes altijd bewust links liggen. Ik heb namelijk niks met hack 'n slash. Niks met duffe combo's uit m'n hoofd leren. En al helemaal niks met halfnaakte, bebaarde gasten die eruitzien als het debiele broertje van iT.

Toch, als rasechte gamesomnivoor én omdat ik graag twee pagina's PU vul, bijt ik me met frisse tegenzin vast in de eerste God of War. Het origineel voor de PlayStation 2 natuurlijk, dat ik voor anderhalve euro bij de kringloopwinkel op de kop tik. De beste deal van mijn leven? Of gooi ik het schijfje straks met een noodvaart van Mount Olympus?

EEN NOOB ALS IK

Eigenlijk heeft mijn hack 'n slash-aversie dezelfde achtergrond als mijn haat jegens wiskunde: het lijkt op werk. Patronen doorgronden, formules (combo's) onthouden en die precies op het juiste moment gebruiken… Zucht. Niet mijn idee van fun. Maar doe je het niet, dan maak je geen schijn van kans! Toegegeven, recente slashers als Dark Souls vereisen een íets creatievere speelstijl, maar nog altijd voelt het genre verschrikkelijk beperkt.

Eenmaal achter de knoppen rol ik er verrassend genoeg toch redelijk snel in. Het spel geeft op een speelse manier z'n controls prijs en da's knap, want het ontwikkelen van een intuïtieve tutorial is niet eenvoudig. Betutteling ligt op de loer, maar God of War vermijdt de clichés van 'tilt the left stick to move' waardoor de ergernis minimaal is en zelfs een n00b als ik binnen de kortste keren indrukwekkende moves uit z'n mouw tovert. Ik begin er zowaar een beetje lol in te krijgen!

Met name de bossbattles zijn uitdagend. Vierkantje, vierkantje, vierkantje en vervolgens driehoekje voor een heavy attack - het is repetitief, het voelt als lopende band werk maar tegelijkertijd is het ook best zen.

KLASSIEK GEBUTTONBASH

Minder boeiend zijn de encounters met reguliere vijanden. Of zeg maar gewoon: tergend. Een en ander verzandt steevast in klassiek gebuttonbash, simpelweg omdat het kan. Dan dwalen mijn gedachten af en stel ik mezelf vragen als 'waarom zit deze game nou op rails en heb je geen Zelda-achtige vrijheid om de omgeving te verkennen?'. Als de AI nou goed zou zijn... Maar nee.

Zo is er een gedeelte waarin gasten je met pijl en boog beschieten. Ik heb het effe getest door twee minuten stil te blijven staan, maar ze hebben me niet één keer geraakt! Je kan zeggen 'het is maar een PS2-game' maar op dit systeem kwamen ook TimeSplitters en Quake III Arena uit, spellen met wél een indrukwekkende AI dus da's geen excuus. Gewoon lui programmeerwerk.

Daarnaast krijgt de camera soms kuren als ie een 'filmische' positie aanneemt die extra spektakel moet brengen, maar er in plaats daarvan negen

















van de tien keer voor zorgt dat je een ravijn inflikkert. Neem die stukken waarop je over dunne balken etc. navigeert. Bloedirritant.

TELETUBBYLAND

Zelfs de gore valt tegen. Ik hoorde altijd dat God of War zo'n gruwelijke game is, een stukje zwaar geweld dat z'n 18+ rating ruimschoots verdient. Nou, misschien heb ik de gecensureerde versie uit Teletubbyland gespeeld ofzo, want het is allemaal behoorlijk tam. Bijna geen bloed, bijna geen afgehakte ledematen en een zogenaamd 'volwassen' wraakverhaal dat door de überlage resolutie van de tussenfilmpjes echt TOTAAL niet binnenkomt. Kratos probeert wanhopig de stoere gast uit te hangen, maar begrijpt niet dat iedereen hem uitlacht zodra hij de kamer uitloopt. Wat een douchebag.

Zonde, want de mythologische setting is een van de weinige dingen die wél tof is. Op de middelbare school stond ik dan wel een 2 voor Grieks en een 3 voor Latijn; de verhalen over Zeus, Hera en al die anderen gingen erin als ambrozijn. De enige reden dat ik het blokuur klassieke talen op maandag overleefde, was omdat de leraar het laatste kwartier standaard gereserveerd had voor vertellingen uit de Odyssee.

TWINTIG SECONDEN

Waarschijnlijk begrijp je het al: God of War heeft me geen hack 'n slash fan gemaakt. Integendeel. Je doet de hele tijd hetzelfde. Ze zeggen wel eens dat elke game in principe telkens dezelfde twintig seconden herhaalt, maar zorg er dan wel voor dat er binnen die tijd in ieder geval iets boeiends gebeurt. Dat is hier absoluut niet het geval.

Ook objectief gezien is God of War slecht verouderd, met z'n grauwe graphics en lompe AI, waardoor zelfs de mythologische setting niet kan verhelpen dat ik de game alweer op Marktplaats heb gekwakt. Voor 1,50 neem je hem zo mee, al valt er over minder ook te onderhandelen... ✖

Game: God of War
Release: 21 juni 2005
Reden van niet spelen:
Hack 'n slash is stom. Ik had er niks mee, heb er nog steeds niks mee en zal er ook nooit wat mee krijgen; zelfs niet met het beste wat het genre te bieden heeft. God of War kwam er dus nooit in.
Verouderd? Ha! God of War is ongeveer even gracieus verouderd als een vergeten aardappel. Grauwe graphics, weinig detail en vijanden die maar wat staan te staan.
Aanrader? Okay, ik ben als hack 'n slash-hater misschien niet het beste referentiekader, maar er is gewoon geen enkele reden om deze slecht verouderde shit in je console te steken.

2005 — SCORE 92 — GOLD AWARD
Aan de westkust van Californië is een goddelijk avontuur geschapen dat zich kan meten met het beste werk uit Japan.

2007
Release God of War II

2008
Release God of War: Chains of Olympus

2010
Release God of War III

2010
Release God of War: Ghosts of Sparta

2013
Release God of War: Ascension

2015
Release God of War III Remastered

2017 — SCORE 54
Anno 2017 wordt God of War's oppervlakkigheid niet langer gemaskeerd door de ooomph-factor die het spel twaalf jaar geleden had. Dit is een van de saaiste, meest clichématige ervaringen die ik ooit heb beleefd.







VAN LOOT BOXES TOT QTE'S

WAT ECHT NIET MEER KAN IN 2018



Een nieuw jaar, nieuwe kansen. Deze weken hebben we het vaak over dingen die we het komend jaar graag willen zien. En veel van die wensen gaan, zo verwachten we, in vervulling. Maar wat willen we, en in het bijzonder JJ, niet meer zien in 2018?

Als je terugblikt op 2017, dan hebben we veel moois beleefd. Maar 2017 zal ook de geschiedenis ingaan als een jaar met veel ophef. Denk aan de volksopstand tegen de loot boxes in Star Wars Battlefront II. Of de discussie over te weinig vrouwelijke personages in games. De shitstorm die losbarstte als er weer eens serverproblemen waren bij een launch. De doodsbedreigingen aan developers.
We vonden dus ook veel níet tof vorig jaar. Hoogste tijd om die zaken eens op een rij te zetten in de hoop dat we er in 2018 (wat een schitterend gamejaar belooft te gaan worden) verschoond van zullen blijven.

LOOT BOXES

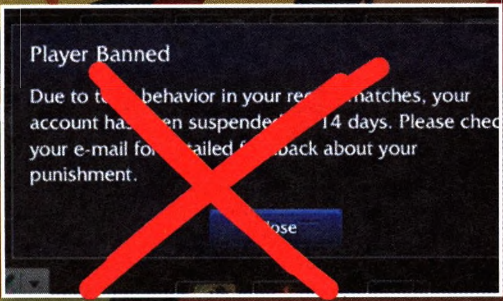
Het leek wel of je in 2017 geen stap in een game kon zetten of je kreeg van die freaking dozen in je mik gedouwd. 'Of je maar effe wilde lappen voor kistjes met misschien wel drie keer niks. En was het daarbij gebleven, dan had ik het misschien nog wel gepruimd. Je hoeft ze immers niet te gebruiken, de industrie heeft extra inkomsten hard nodig, bla, bla, bla.
Maar games werden opeens ook drie keer zo saai gemaakt om je maar aan die neppe boxjes te helpen. Kappen met die shit en wel nu! Anders zet ik m'n zestig euro wel op rood in het casino; heb je tenminste nog bijna vijftig procent kans op winst en de drankjes zijn gratis.

SNIPERS IN CALL OF DUTY

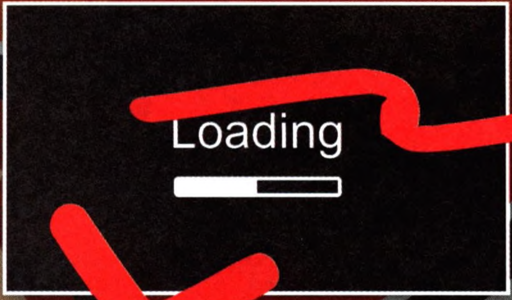
Ik heb niks tegen snipers; goed snipen is een kunst... maar dan wel in een game die daar voor bedoeld is. Waarom zou je voor zestig euro de run-and-gun FPS CoD WWII kopen om vervolgens in elk level aan het eind van de map te gaan liggen en hopen dat er iemand voor je loop komt. A: Dan ben je een laffe lul. B: Je haalt nooit meer dan vijftien kills. C: Als je wil liggen, ga dan naar bed.

ONREDELIJK LANGE LAADTIJDEN

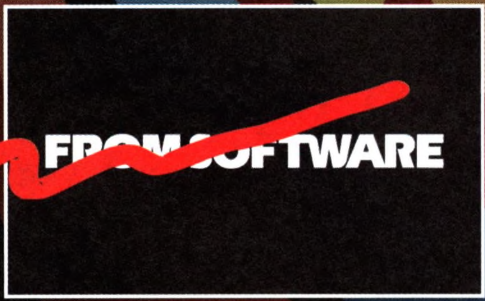
Als élke game super lange laadtijden had, dan hoorde je me daar niet over, maar dat wisselt nogal. Soms gaat het loeisnel of word je tijdens het wach-



















ten getrakteerd op een leuke kleine activiteit, maar regelmatig zit je echt een dikke minuut naar een bloody laadscherm te kijken.

Heren developers die dit aangaat, jullie falen. Als ik naar een laadscherm wil kijken, pak ik wel een foto of een boek. Jullie maken bewegend, interactief beeld.

WEER GEEN GAME VAN FROM SOFTWARE OF CD PROJEKT RED

Soms word ik weleens moe van m'n eigen gelul. Bijvoorbeeld over dat eeuwige verlangen naar een nieuwe game van From Software en CD Projekt Red. De hele tijd in herhaling vallen is niet leuk en dus moet minimaal een van de twee over de brug komen in 2018.

MAAK-NIET-UIT-WAT ROEPEN OVER HALF-LIFE 3

Knoop het nu voor eens en voor altijd in je oren: Half-Life 3 komt er niet. Niet in 2018, niet in 2019, nooit. Never. Nada, Niente. Uitgesloten en klaar. Elke vermelding van Half-Life 3 is vanaf 1 januari 2018 dan ook niet leuk meer en slechts te wijten aan gemakzucht van journalisten die niks beter weten te verzinnen.

1-2 SWITCH 2

Beste Nintendo. Jullie hebben tegen de verwachting van velen in, een prachtige console met schitterende games gebaard. Willen jullie die dan niet bevuilen met kinderachtige shit als 1-2 Switch. Koeien melken is niet leuk; het is een puberale grap van iemand die niet openlijk een masturbatie minigame durft te maken. Niet meer doen dus, één Wii is meer dan genoeg.

SINGLEPLAYER ONLY GAMES KORTER DAN TIEN UUR

Niet dat ik ze niet wil spelen. Een goede SP gaat er altijd in, maar jullie willen het niet, getuige de matige verkoopcijfers van o.a. de laatste Dishonored, The Evil Within en Wolfenstein. Met al die games die honderd+ uren bieden, is tien uur voor zestig euro te duur. Tja...

GAMES MET 'BATTLE' IN DE NAAM

We weten echt wel dat je moet vechten in zo'n game. Ennuuh... bijna elke game met Battle erin is dit jaar zo'n beetje geflopt. Okay, alleen voor Battlefield knijp ik een oogje dicht.

SLECHTE GAMES DIE FREE TO PLAY WORDEN

Slecht is slecht, ook als het gratis is. En niks is gratis in deze industrie, want dan stoppen ze er vast weer vervelende pay to win microtransactions in.

GELUL OVER TERRAFLOPS

Wat heb je eraan als je geen games produceert die optimaal gebruik kunnen maken van die flops?

92469 GAMEPLAY-TRAILERS VOOR LAUNCH

Het is namelijk best tof om een game te spelen waarvan je nog níet de helft gezien hebt.

TOXIC GEDRAG ONLINE

Moet ik nog uitleggen waarom dit snel moet kappen?

QUICKTIME EVENTS

We roepen het al Jaren: QTE's zijn nep én volstrekt onnodig. Alles kan vandaag de dag met realtime gameplay opgelost worden. Als ik naar actie wil kijken, slinger ik wel een filmpje aan. ✖

NIET MEER DOEN IN 2018


Grinden kan echt niet meer in 2018, we moeten gaan 'minen' met z'n allen... wacht ik geef je het adres van mijn Bitcoin-wallet wel effe.


Momentum/scripting in FIFA. Niets maakt me kwaaier dan je tegenstander compleet wegspelen, maar toch 0-1 verliezen omdat de game dat zo besloten heeft.


Waardeloze voice acting, facial en gesture animations; ik heb daar echt meer dan genoeg van gezien en gehoord in 2017. Waarom nu nog personages die zich minder goed kunnen uiten dan de poppen in een Jim Henson film uit de jaren zeventig?

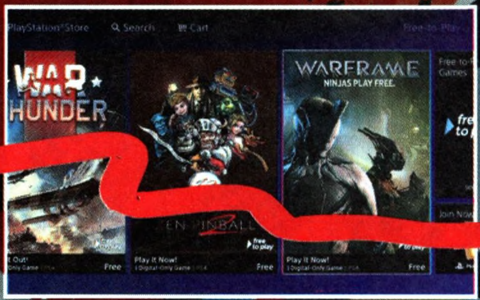

Pre-order bonussen. Deze bonussen bestaan meestal uit relatief goede wapens of gear. En dat klinkt aantrekkelijk, maar a) ze maken het begin van de game te makkelijk, waardoor je de game ook niet degelijk leert spelen, en b) meestal gaat het om items die iedereen halverwege de game alsnog zelf kan bemachtigen. Dus fuck die shit.


Verhaallijnen in racegames. Onmiddellijk mee stoppen. Ze zijn allemaal hetzelfde en tergend corny. De stoere straatracer en de hot chick in een dikke bak. Of de onbekende racer die zich opwerkt naar de top. Gewoon dikke auto's, mooie tracks en een uitmuntende AI.

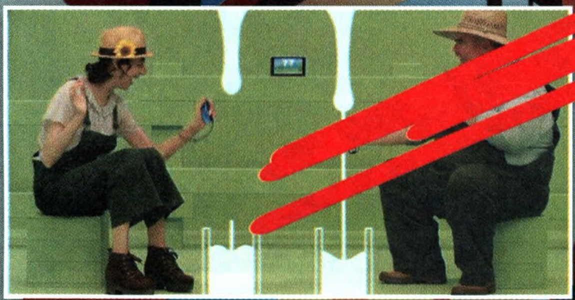

Games met een onstabiele framerate! Pushen voor een hoge resolutie is absoluut noodzakelijk, maar als je het mij vraagt draaien alle games in 2018 op een steady 60 frames per seconde.


Kapotte multiplayer games bij launch. Nu ben ik zelf meer een singleplayer gamer met Call of Duty, maar het kan echt niet dat de multiplayer kapot was bij launch. Zo kapot zelfs, dat ze er meer dan drie weken voor nodig hadden om 'm daadwerkelijk speelbaar te krijgen zoals het bedoeld was. En dat terwijl er een bèta periode was, echt niet okay.


Minigames! Ben wel klaar met die beperkte lolletjes, helemaal wanneer ze gebundeld als volwaardige game worden verkocht (Kirby Battle Royale, Mario Party: The Top 100). Doe de moeite om iets volwaardigs te maken, of laat anders maar zitten.









SONY'S HANDHELD LOOPT OP Z'N LAATSTE BENEN

HET LAATSTE JAAR VOOR DE PS VITA?



Iedereen is het er wel over eens dat de PS Vita een fantastische handheld is met vele mogelijkheden, maar een groot succes is ie nooit geworden. De PS Vita lijkt aan het eind van z'n levenscyclus, of valt daar nog wat aan te doen?

MEMORYCARDS

Aan de hardware heeft het niet gelegen. De PS Vita is alweer zes jaar geleden uitgekomen, maar nog steeds meer dan krachtig genoeg voor een handheld. Als het gaat om pure power zit de PS Vita een stukje onder de PS3, maar games zien er fantastisch uit op het 5-inch scherm met een maximale resolutie van 960x544. Zeker als je de eerste versie hebt, met het Oled display. Nee, de hardware is prima, nu nog steeds.

Wat wel helemaal kut is? Die verdraaide memory cards! De Nintendo Switch heeft opslagruimte nodig voor games, maar daar kan je een algemene micro-sd card voor gebruiken. Voor de Vita moet je speciale memorycards kopen die alleen in dit apparaat passen en die krengen zijn tot op de dag van vandaag belachelijk duur. In Europa en de USA kan je daarnaast maar tot 32GB krijgen en daar betaal je in Nederland 100 modderfokking euro voor! Echt joh, Sony? Schaamteloos.



De 64 GB memorycards zijn alleen uit Japan te importeren.

SIMPELE PORTS

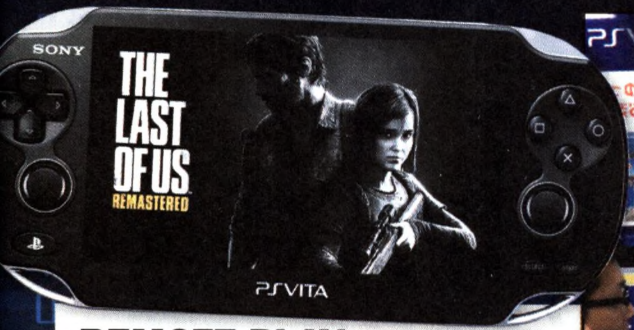
De PS Vita moest zeker effe op gang komen wat het aanbod van games betreft. Bij launch waren er slechts een handjevol leuke games beschikbaar, met als hoogtepunt natuurlijk Uncharted: Golden Abyss (zie screen). Het avontuur van Drake toonde meteen aan wat er mogelijk was met de handheld, inclusief de touch screen en touch pad. In de jaren daarna zijn er aardig wat vette exclusives bijgekomen (zie kader voor mijn persoonlijke top 10).

Daarnaast werd een shitload games gepoort naar de Vita, en dat was achteraf gezien zowel een voor- als een nadeel. Supertof dat er naast een PS3 een Vita-versie kwam, zodat je onderweg van de game kon genieten, maar het maakte developers ook een beetje lui.

Een poort maken is veel gemakkelijker dan een exclusieve game, en daardoor werden de mogelijkheden van de handheld vrijwel onbenut. Er kwamen steeds minder exclusives uit en steeds meer simpele ports, waar uiteraard gewoon de volle mep voor moest worden neergelegd.









DE 10 BESTE PS VITA EXCLUSIVES

10 Modnation Racers: Road Trip



9 Resistance: Burning Skies



8 WipEout 2048



7 LittleBigPlanet



6 Super Stardust Delta



5 Killzone: Mercenary



4 Soul Sacrifice



3 Tearaway



2 Uncharted: Golden Abyss



1 Persona 4: Golden



REMOTE PLAY

Gek genoeg heeft een van de coolste features van de PS Vita nooit echt voor een hype gezorgd. Als je in het bezit bent van een Vita én een PS4 kan je namelijk gebruik maken van Remote Play. Hiermee kan je alle PS4 games streamen naar de PS Vita en doorspelen als je even geen toegang hebt tot je tv. Hoe vet is dat? Alle PS4 games in de palm van je hand! Waarom is iedereen hier zo lyrisch over bij de Nintendo Switch, maar heeft niemand het erover bij de Vita?
In de eerste plaats natuurlijk omdat je bij de PS Vita de games naar de handheld streamt en niet letterlijk afspeelt op de handheld. Hierdoor heb je altijd wifi nodig en een PS4 die is aangesloten op het netwerk. Het is dus lang niet zo flexibel als bij de Switch, waar de game gewoon op de handheld draait en niet afhankelijk is van een connectie naar een ander apparaat.

PS VITA TV

Bij de Switch werkt het principe eigenlijk andersom. De PS Vita is een extensie van de PS4 (console), maar bij de Switch is de tv-output (console) juist een extensie. Ik heb me vaak afgevraagd of een HDMI-out de PS Vita had kunnen redden. Dan had de functionaliteit al veel dichter bij de Switch gelegen, waarbij je al je handheld games op de tv verder kunt spelen. Lange tijd snapte ik geen reet van deze beslissing van Sony, maar ineens begreep ik het toen Sony met PS Vita TV kwam.
In plaats van een HDMI-out toe te voegen aan de PS Vita had Sony bedacht nog veel meer geld te kunnen verdienen door een extra apparaat uit te brengen, waar je PS Vita games mee kunt spelen, op je tv. PS Vita TV kwam uit en ondanks dat het best een prima stukje hardware is, had deze functionaliteit in eerste instantie al in de PS Vita moeten zitten, Sony!
Je kunt mij niet wijsmaken dat de heren bij Sony bij het ontwerpen van de Vita niet hebben gedacht aan een HDMI-output. Ze hadden gewoon dollartekens in hun ogen en probeerden met een standalone apparaat nóg een keer geld te verdienen aan gamers. Big mistake.





SUCCES IN JAPAN

Sony heeft dus fouten gemaakt met de PS Vita. De memorycards zijn te duur, de games zijn te duur, de games zijn te vaak simpele ports, er ontbrak een HDMI-out en er is daarnaast veel te weinig marketing tegenaan gegooid. Alleen bij launch was er een kleine hype te bespeuren in de gaming bizz, maar die verdween al snel.
Het was alsof Sony al vanaf het begin niet heeft geloofd in hun eigen state of the art handheld en eigenlijk heeft Sony het al jaren niet meer over de PS Vita. Het is vooral aan het bedrijf zelf zelf te wijten dat de Vita geen groot succes is geworden.
Zit er nog leven in de handheld? Als het aan Sony ligt niet. Tenminste, in Europa en de USA niet. In Japan is de handheld namelijk wel een succes geworden en wordt daar nog volop verkocht.



PLAYSTATION PLUS

Nieuwe toffe exclusives zullen er in Europa niet meer uitkomen voor de PS Vita, dat is helaas al jaren zo, maar voorlopig zullen er nog wel simpele ports van vooral indie games worden uitgebracht. Het kost developers namelijk nauwelijks extra moeite om hun game ook voor de PS Vita geschikt te maken en dus zullen de wat simpelere spellen nog wel beschikbaar blijven. Op zich goed nieuws, want het blijft cool om PlayStation games onderweg te spelen.
PlayStation Plus is daarnaast een goede bron voor PS Vita games. Elke maand komen er spellen beschikbaar en vaak zijn de indie titels voor de PS4 ook nog compatible met de Vita. Als je veel onderweg bent en voor weinig een PS Vita op de kop kunt tikken met een paar memorycards zou ik 'm dus ook nu nog aanraden, maar dan moet je wel opschieten, want de stroom van gratis PlayStation Plus games droogt ooit op en dan kunnen we de handheld van Sony definitief begraven. Geniet er dus nog even van, nu het nog kan. De PS Vita verdient het... nog steeds. ✖

KOM MAAR DOOR MET DIE REMAKES!

KLASSIEKE FUN IN EEN MODERNE JAS



Outcast, Blaster Master, MediEvil, Catherine, Secret of Mana, Grim Fandango... het zijn van die titels die je vermoedelijk alweer een beetje was vergeten, totdat er een remake wordt aangekondigd. Allemaal uitmelkerij, natuurlijk. Maar dan wel het soort uitmelkerij waar Jurjen blij van wordt.

Remakes, ik ben er dol op. Want het is gewoon zonde dat sommige, destijds geweldige games, in donkere dungeons zijn verdwenen waar je ze vanwege hun beperkte tech ook niet zomaar weer uit zult halen.
Ik bedoel, we zullen het er snel over zijn dat de eerste Resident Evil (1996) een geweldige game was. Maar wie 'm vandaag wil spelen, zal weinig van de bedoelde angst voelen vanwege de blokkerige, lo-res zombies, vreemde camera en onlogische besturing. Daarom was de remake (2002) voor de GameCube ook zo geweldig. Omdat ie al deze problemen oploste en je de zenuwslopende survival horror in een moderne verpakking liet beleven. Hoewel modern... Inmiddels is ook die versie niet zo optimaal, wat leidde tot een remaster (2015) met dolby surround en 1080p resolutie.
Maar goed, een remaster is nog géén remake waarin alles wat het origineel goed maakte van de grond af opnieuw wordt opgebouwd. Een remake zorgt dat de game qua beeld, geluid, alsmede gameplay- en besturingselementen weer helemaal up-to-date is en aan de heersende verwachtingen voldoet, met als gevolg dat alles wat goed was aan het origineel vaak nóg beter tot uitdrukking komt.



De Resident Evil remaster uit 2015

PERFECTE MANIER

Songs uit de jaren vijftig en films uit de jaren tachtig komen soms wat gedateerd over, maar meestal zijn de issues qua geluid- en beeldkwaliteit te klein om hun overtuigingskracht teniet te doen. Dat is bij games dus echt anders, vooral doordat de technologische ontwikkelingen zo razendsnel gaan. En in plaats van die games van tien, twintig jaar geleden dan maar te vergeten of te beschouwen als relikwieën uit een andere tijd, is een remake vaak een perfecte manier om zo'n klassieker weer in de actualiteit te plaatsen en geschikt te maken voor een gamebeleving die niet onderdoet voor die van de nieuwste games.
Hierdoor kunnen oudere fans hun favoriet weer eens opnieuw en overtuigender dan ooit beleven, en kunnen nieuwkomers kennismaken met zo'n klassieker, zonder ergernissen over lo-res, blokkerige graphics, blieperig geluid, niet op de controller afgestemde besturing of ontbrekende opties.
En dus kijk ik voor 2018 hartstochtelijk uit naar de remakes van Shadow of the Colossus en Resident Evil 2; twee van mijn favoriete games ooit, waar ik dankzij remakes weer ademloos van hoop te kunnen genieten.

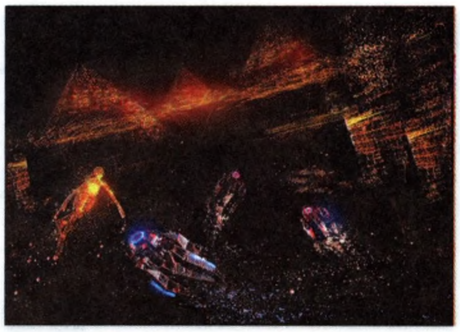
weetje • weetje
Er zijn sterke aanwijzingen dat de Japanse ontwikkelaar Grezzo momenteel werkt aan een remake van The Legend of Zelda: Skyward Sword voor de Nintendo Switch.

TOP 3 REMAKES



3 THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION
Deze klassieker uit 1990 was door de gebrekkige tech weinig uitnodigend voor moderne spelers geworden. Daarom was de remake uit 2009 (handgetekende illustraties, geremasterde soundtrack, nieuw voicework) bijzonder welkom.

2 REZ INFINITE
De trance-shooter ervaring van Rez leek in 2002 niet te overtreffen. Maar speel de remake uit 2016 met een VR-bril op je snuit, en je beseft dat je de game nú pas echt beleeft.





1 RESIDENT EVIL
Hetzelfde huis, dezelfde zombies, hetzelfde gebrek aan kogels, min of meer hetzelfde verhaal... maar toch voelde alles verrot fris in deze geweldige remake van een geweldige game.

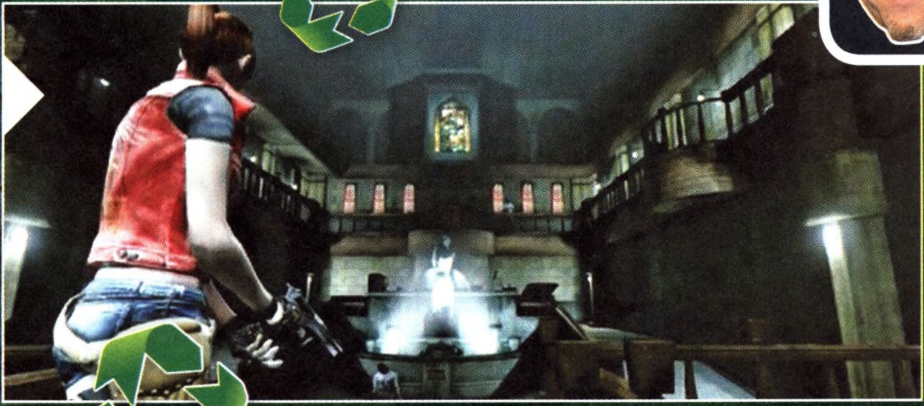


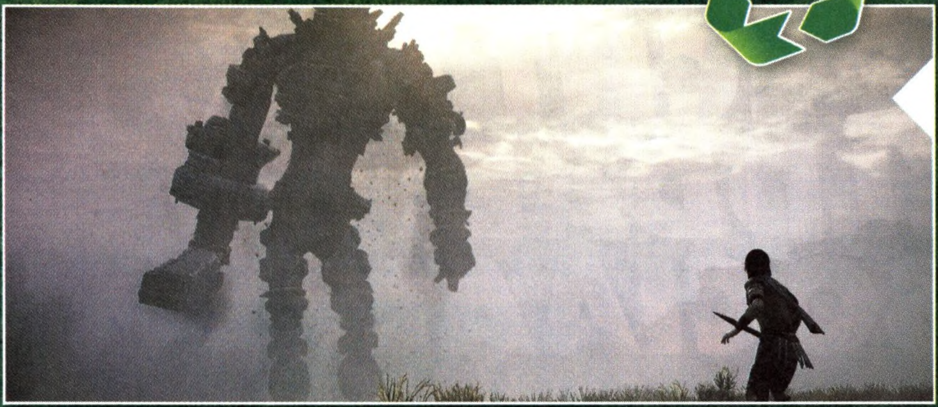
KOMENDE REMAKES VOOR 2018

RESIDENT EVIL 2

De eerste Resident Evil kreeg vijftien jaar geleden een geweldige remake. En dus wordt het weleens fucking tijd dat Resident Evil 2 eenzelfde soort behandeling krijgt. Want stiekem, of eigenlijk helemaal niet zo stiekem, is RE2 op alle vlakken beter dan het origineel en misschien wel mijn favoriete deel in de serie.

De productie van deze remake is in 2016 begonnen, dus Capcom heeft tijd genoeg gehad om ons binnenkort weer eens ouderwets goed de stuipen op het lijf te jagen. Er waren wat geruchten over problemen bij de ontwikkeling, maar kort geleden maakte Capcom bekend dat de game netjes op schema ligt voor een release in 2018.





SHADOW OF THE COLOSSUS

De grasssprietjes, de bloemetjes, de vlindertjes, de blaadjes... al die kleine details zien er zo schitterend uit in de HD-beelden die de trailer mij voorschotelt. Uiteraard gaat Shadow of the Colossus niet om die kleine details maar om de reuzenwezens die je moet beklimmen, maar toch: het gevoel om daar in die mysterieuze wereld aanwezig te zijn, was ook een belangrijk deel van de SOTC-beleving. En daar helpen die wonderschone graphics van de remake echt wel bij. Ontwikkelaar Bluepoint Games belooft ook de besturing wat prettiger te maken.

Al vanaf 6 februari kunnen we de kolossen opnieuw beklimmen!

SYSTEM SHOCK

Toen System Shock in 1994 verscheen, werd deze first-person cyberpunk-RPG geprezen om zijn geavanceerde 3D-engine en realistische physics. Typisch van die dingen die de tand des tijds doorgaans niet goed doorstaan, en de game anno 2018 dan ook bijna onspeelbaar maken.

Gelukkig werkt momenteel een groep veteranen uit de industrie (die eerder werkten aan onder andere Fallout: New Vegas, Mass Effect en BioShock) aan een herboren versie die draait op de Unreal Engine 4 en helemaal is toegespitst op de beeld- en geluidswensen van de moderne gamer. Verhaal, personages, wapens en vijanden zijn gelijk aan het origineel, maar dan wel met nieuwe designs en toevoegingen. Tweede kwartaal 2018 moet ie beschikbaar komen.



REMAKES DIE WE ÓÓK NOG WILLEN



DINO CRISIS

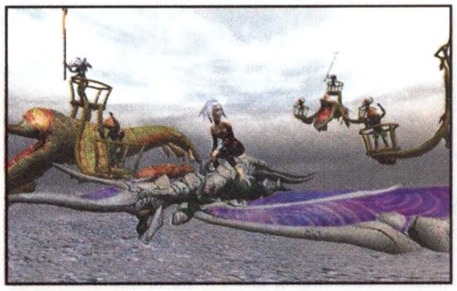
Mijn favoriete remake ooit is die van de eerste Resident Evil. De remake waar ik het meest naar uitkijk, is die van Resident Evil 2. En dus is de remake waar ik het meest op hoop, die van... de eerste Dino Crisis. Omdat dat ook een soort Resident Evil is, maar dan met dino's.

Er wordt hier en daar gefluisterd dat zo'n remake er echt gaat komen! En dat mag ook wel, want het origineel - hoe tof ook destijds - ziet er voor de moderne mens gewoon niet meer uit.



POKÉMON SNAP

Deze mix van een pretpark-ritje, first-person shooter en 'vang ze allemaal'-game was zo'n achttien jaar geleden een geweldige en unieke ervaring op de toen nog geavanceerde N64. Maar helaas zien de Pokémon er anno 2018 veel te hoekig en wazig uit om de ervaring dezelfde overtuigingskracht te geven. Tijd dus voor een remake op de Switch, zodat we het ritje in hd kunnen maken.



PANZER DRAGOON

Rail shooters (waarin je langs een vooraf bepaald pad beweegt om onderweg alles onder vuur te nemen) verschijnen tegenwoordig nog maar zelden. Zonde, want het genre kan best wel supertoffe ervaringen opleveren, zoals Sin and Punishment, House of the Dead, Star Fox 64, Time Crisis, Panzer Dragoon tussen 1995 en 2000 bewezen.

Vooral Panzer Dragoon mag van mij een remake krijgen. Met mijn draak door van die rijk gedetailleerde, haarscherpe werelden vliegen; daar ben ik wel voor te porren.



VOOROORDELEN OVER GAMERS

ZIJN WE ECHT DIK, GEWELDDADIG EN ASOCIAAL?

Gamers krijgen al jaren allerlei vooroordelen naar hun hoofd geslingerd. Zo zouden we een beter reactie- en beoordelingsvermogen hebben, maar zijn we tevens asociaal en te dik... In hoeverre klopt dit nou eigenlijk? Graddus nam de proef op de som.

BEELDVORMING 1

GAMERS KUNNEN BETER PROBLEMEN OPLOSSEN

Mijn moeder heeft het maar makkelijk. Om haar brein scherp te houden, koopt ze voor € 1,98 een puzzelboekje bij Kruidvat waar ze vervolgens een maand of drie zoet mee is. Als gamer moet ik in dezelfde periode ongeveer een tweede hypotheek nemen om in m'n entertainmentbehoeften te voorzien, maar daar gaat het nu niet om.
Nee, het draait hier om dat verdomde puzzelboekje, en meer precies om de inhoud: Sudoku's. Breinbrekers zijn het. Duelletjes met de duivel. Want god, wat voel je je dom als je op drie na alle hokjes hebt ingevuld en je tot je schrik realiseert dat de vierde rij twee keer een '6' bevat. Helemaal omdat ik de puzzels in bijvoorbeeld Uncharted meestal binnen no-time doorheb, en ook in Hitman geen enkele moeite heb om uit te vogelen hoe ik m'n target moet omleggen.
In ieder geval brengt dat fucking puzzelboekje van mijn moeder de veelgehoorde stelling dat gamers oplossingsgerichter denken/handelen aan het wankelen. Toen ik haar dit voorlegde, was de reactie even simpel als briljant: *'dan moet je meer oefenen!'*... Paf. Tegen zoveel wijsheid kan geen gamer op.



MYTHE ONTKRACHT

BEELDVORMING 2

GAMERS HEBBEN OVERGEWICHT



Doe je ogen dicht en denk aan een stereotype gamer. Is het een man? Nerdy? En is hij - eerlijk zeggen - dik? Tja, de beeldvorming rondom onze hobby is hardnekkig, en voor elke sexy vrouwelijke streamer zijn er wel tien puberale no-lifers met een chipsbuik die het vooroordeel bevestigen. Wat moeten we daar nou mee?
Als ik naar mezelf kijk ben ik zeker niet de magerste, maar dik gaat ook weer wat ver. Daarnaast: vroeger gamede ik misschien nog wel meer dan nu en toen was ik echt skinny as fuck. Hmmm...
Ik kan echter niet ontkennen dat de eindeloze sessies FIFA en Forza met m'n reet op de sofa niet bepaald bevorderlijk zijn voor de vetverbranding. Tel daarbij de snoeppot die binnen handbereik staat alsook een treetje Red Bull, en de conclusie dat je van gamen dik wordt, lijkt toch een kern van waarheid te bevatten. Maar geldt datzelfde niet eveneens voor Netflixen? En eigenlijk alle zittende 'activiteiten'? Ach, laten we het erop houden dat deze mythe een grijs gebied blijft, afhankelijk van de discipline van de individuele gamer.
Maar nu verder met belangrijkere zaken. Iemand die zak M&M's gezien?

MYTHE ONBEANTWOORD



BEELDVORMING 3

GAMERS HEBBEN EEN BETER REACTIEVERMOGEN

Denk je aan reactievermogen, dan denk je aan keepers. Katten. Of Formule 1-coureurs. Dat bleek onlangs weer, bij de start van de Oostenrijkse Grand Prix: polesitter Valtteri Bottas was zó snel weg (0.201 seconde nadat de lichten uitgingen) dat iedereen dacht aan een jumpstart. Slow-mo beeld bevestigde echter dat de Fin zich wel degelijk aan de regels gehouden had. Vraag is nu: heeft Bottas zijn waanzinnige reactievermogen te danken aan het feit dat hij gamer is? We zagen de man eens F1 2017 tegen teamgenoot Hamilton spelen, maar verder weten we het niet. Ik moet het dus zelf testen. Gelukkig is er een speciaal hiervoor ontwikkelde app (https://f1-start.glitch.me)! De startlichten gaan een voor een uit, en op het moment dat ze allemaal gedoofd zijn, moet je klikken. Ik neem het op tegen mijn vriendin die allesbehalve gamer is, maar wel tien jaar jonger. Dat kon weleens spannend worden... En wat blijkt? Na tien potjes is mijn gemiddelde reactietijd 0.286 (snelste tijd 0.112!), terwijl m'n vriendin op 0.351 blijft steken. Snel noteren: mythe bewaarheid!

MYTHE BEWAARHEID





BEELDVORMING 4

GAMERS ZIJN ASOCIAAL

Hoe graag ik ook met vrienden, familie of m'n vriendin afspreek, stiekem doe ik niets liever dan gamen. Keihard, ongestoord gamen. Maakt me dat diep in m'n hart asociaal? Het zij zo. Het zorgt in ieder geval wel voor leuke anekdotes. Op een dag had ik om 20:00 afgesproken met vrienden in een (eet)café. Het was inmiddels 19:45, maar ik zat rustig in m'n onderbroek te FIFA'en. Om 19:55 een telefoontje: ben je er al? Nee, maar ik kom eraan! Toen ik er om 20:10 nog altijd niet was, nog maar een appje: waar blijf je? Ja uuuhm, m'n tram heeft vertraging, dus ben ietsjes later. 20:30, nog steeds geen Graddus. Zullen wij alvast voor jou bestellen? Cool, doe maar de biefstuk. Nadat ik om 21:15 nog altijd geen acte de présence had gegeven en mijn biefstuk onderhand in lauwe schoenzool was veranderd, gaven m'n maten het op. Of ze waren me vergeten, dat kan ook... Tot een van hen toevallig op z'n FIFA companion keek en zag dat Graddus net met 4-3 van B@nt3rl00na had verloren. Gek genoeg ben ik sindsdien nooit meer mee gevraagd.

MYTHE BEWAARHEID

BEELDVORMING 5

GAMEN HOUDT JE JONG

Laat je niets op de mouw spelden: ouder worden is kut. Je verzuipt in de verantwoordelijkheden, komt standaard tijd te kort en dat eens zo fijne perzikhuidje? Het takelt in moordend tempo af. Zag ik nou een grijze haar in de spiegel?
Logisch dat we al sinds mensenheugenis op zoek zijn naar de bron der eeuwige jeugd. En hé, misschien heb ik 'm wel gevonden. Als ik namelijk naar mijn PU-collega's kijk, kan het geheim weleens heel goed in gamen liggen! Niet alleen gedragen we ons bijzonder puberaal, ook qua uiterlijk lijkt de tijd geen vat op ons te hebben. Neem Ed: die wordt nog regelmatig om z'n legitimatie gevraagd als hij een fles ouwe jenever haalt.
Dus neem ik de proef op de som en slaap ik een week lang slecht, gebruik ik geen moisturizing crèmepjes maar speel ik wel heel, héél veel games. Het resultaat? Het exterieur oogt dof en bleek, maar dat is slechts schijn. Vanbinnen voel ik me jonger dan ooit. Alsof ik 13 ben en van school spijbel.

MYTHE BEWAARHEID





BEELDVORMING 6

GAMES MAKEN GEWELDDADIG

Maakt gamen je nou agressief of niet? Deze klassieke kwestie steekt af en toe de kop op wanneer er ergens weer eens een bommetje ontploft, of een of andere yank z'n klasgenootjes vermoordt. Bewezen is het verband echter nooit.
Naar mijn mening zit agressie sowieso al in bepaalde personen, en zijn games slechts een middel om die gevoelens te triggeren. Maar dat kan dus net zo goed een film zijn of een boek. Of het feit dat je constant als laatste wordt gekozen bij gym.
Naar mezelf kijkend, denk ik dat het hele verhaal over gamen en agressie onzin is. Er is geen vredelievender persoon dan ik en ook mijn PU-vriendjes zijn stuk voor stuk schatjes. Alleen Tjeerd laat zich nog weleens gaan wanneer hij een potje FIFA verliest, al kun je de man weinig kwalijk nemen: als je zó vaak van mij op je flikker krijgt, is het logisch dat er iets knapt...
Maar om gamen nou de schuld te geven? Nee, dat gaat te ver.
Ik wil zelfs een stapje verder gaan, en durf te beweren dat games er JUIST voor zorgen dat je in real-life geen of minder agressief gedrag vertoont. Het is immers de ideale uitlaatklep! RAAAGGGHHH!!! ✖

MYTHE ONTKRACHT

TRAP ER NIET IN!

DE VALKUILEN VAN KICKSTARTER

Kickstarter geeft je de mogelijkheid te investeren in (vaak niche) gameconcepten die aansluiten op jouw specifieke voorkeuren. En dat moet toegejuicht worden, want hiermee kun je op een hele directe manier bijdragen aan een betere game-industrie. Maar Samuel ziet ook diepe valkuilen.



Crowdfunding als alternatieve manier om geld in te zamelen voor projecten, heeft ook voor gaming heel veel voordelen gehad. Het feit dat nu iedereen via een crowdfund-website als Kickstarter geld kan inzamelen, betekent dat veel creatievelingen hun dromen eindelijk kunnen waarmaken. Velen hebben hiermee de drempels en bureaucratische rompslomp kunnen vermijden die grote bedrijven en uitgevers opwerpen, en het is daarom niet zo gek dat de populariteit en impact van indie-gaming bijna evenredig is gegroeid met die van crowdfunding.

Het concept is heel simpel: partij X zet een campagne op en prijst daarin product Y aan, en vervolgens hebben mensen die in product Y geloven één maand de tijd om daar geld in te investeren.

De voordelen zijn duidelijk: partij X ontvangt het broodnodige geld op snelle en makkelijke wijze, en alle investeerders ontvangen uiteindelijk als eerste het afgemaakte product (soms zelfs meer) voor slecht een fractie van wat het product in de winkels moet gaan kosten. Win-win.

INDIE-KLASSIEKERS

Aan Kickstarter hebben we een paar van de beste indiegames van de afgelopen jaren te danken, denk aan ***Shantae: Half-Genie Hero***, **Hyper Light Drifter** en **Shovel Knight**.



Maar voor elk Kickstarter succesverhaal zijn er minstens tien horrorverhalen omtrent projecten die niet genoeg gesteund werden of wél genoeg

VOORKOM TELEURSTELLINGEN

- **Investeer niet in projecten met een 'flexible goal'.** Wie een Kickstarter-campagne start, moet een financieel doel aangeven, waarna diegene een maand de tijd heeft om dat bedrag op te halen. Wordt dat bedrag niet gehaald dan is de campagne mislukt en worden de geïnvesteerde bedragen niet daadwerkelijk afgeschreven.
Maar dat is anders als het gaat om een 'flexible goal', want dat betekent dat de persoon achter de campagne elk bedrag mag houden, zelfs als de campagne na een maand z'n doelbedrag niet heeft gehaald. Niet doen dus.

- **Kijk naar het aantal investeerders.** Als een project binnen korte tijd al veel investeerders heeft weten te trekken, dan is de kans groter dat het om een betrouwbaar project gaat.

- **Lees de comments.** Iedereen die in een Kickstarter investeert, mag comments achterlaten op de pagina. Lees deze comments, want vaak is daar interessante informatie te vinden over het product en/of de persoon achter de campagne. Soms 'investeren' mensen een enkele dollar in een Kickstarter om daarmee een comment te kunnen plaatsen en anderen te waarschuwen voor een mogelijke oplichter.

- **Google de naam van de ontwikkelaar.** Doe vooral ook je eigen onderzoek! Zo kun je veel informatie over iemand z'n professionele verleden achterhalen met een simpele Google search, waarmee je vervolgens betere conclusies kunt trekken over huidige projecten.

- **Steun alleen gaming-Kickstarters die daadwerkelijk game footage (of iig hoogstaand artwork) kunnen laten zien.** Investeer niet in beloften; stop je geld in iets waarvan duidelijk is dat de makers er al tijd in hebben gestoken.

- **Doe alleen aan Kickstarters mee als je het geld kunt missen.** Hoe goed iemand z'n reputatie ook is en hoe zeker het ook lijkt dat je een bepaald product of game uiteindelijk gaat ontvangen: je zult nóóit volledige garantie hebben. Het blijft een soort van gok, dus blijf dat in je achterhoofd houden.

funded with KICKSTARTER



VIJF SPRAAKMAKENDE FAILS

OUYA



De Kickstarter-campagne achter deze console was eigenlijk een groot succes: er werd meer dan 8,5 miljoen dollar binnengehaald. Het concept achter de Ouya was ook best tof: omdat alles open-source was en het apparaat op Android draaide, kon je er zowel AAA-games als smartphone spelletjes op spelen. Maar: de controller was ruk, het apparaat had weinig paardenkracht, de exclusieve AAA-games bleven uit en de doelgroep negeerde het ding volledig.

SHADOW OF THE ETERNALS

Wie ooit een GameCube heeft gehad, herinnert zich Eternal Darkness: Sanity's Requiem nog wel; een geniale, Lovecraft-achtige survival-horrorgame die vaak de vierde muur brak, maar nooit een vervolg kreeg. Shadows of the Eternals had dat vervolg moeten zijn. Helaas waren er te weinig mensen die erin geloofden: de campagne had een streefbedrag van $ 750.000, maar wist nog niet de helft te garanderen. Eeuwig zonde.



STAR CITIZEN

Het verhaal van Star Citizen loopt nog steeds, maar ik durf er geld om te verwedden dat 't een groter fiasco wordt dan No Man Sky. Space-sim Star Citizen moet een van de meest ambitieuze games aller tijden worden.
Op dit moment heeft de game meer dan 150 miljoen (!) weten binnen te harken (mede door luxe ruimteschepen te verkopen aan afwachtende idio... eh, spelers) maar de game is al zes jaar in ontwikkeling en er is nog stééds geen releasedatum.



THE BLACK GLOVE

Een stijlvolle first-person actiegame met puzzelelementen, originele mechanics, een gestoord verhaal, psychedelische ondertonen en ontwikkeld door voormalige BioShock ontwikkelaars!? Je zou denken dat dit concept zonder problemen om bijna elk denkbaar bedrag had kunnen vragen op Kickstarter, maar helaas is niets minder waar: er werd om iets meer dan een half miljoen gevraagd, maar na een maand was het kwart miljoen niet eens gehaald. Shit.



YOGVENTURES

YogVentures moest een Minecraft-kloon worden, gebaseerd op de hersenspinsels van de mannen achter het bekende YouTube-kanaal YogsCast. De game haalde in 2012 meer dan een half miljoen dollar binnen (het dubbele van wat ze vroegen) en werd vervolgens ontwikkeld door de onervaren indiestudio WinterKewl.
Het project bleek overduidelijk te zwaar voor dit team en de ontwikkeling ging nergens heen. In 2014 werd de game gecanceld omdat het geld op was en er niets van kwaliteit was neergezet. En de investeerders? Die kregen een code voor een andere, soortgelijke game (TUG) die niet veel later free-to-play werd. Dag, centjes.





geld ophaalden maar vervolgens alsnog faalden, of zo goed als zeker geldklopperij waren. Slechts één derde van alle Kickstarter-campagnes haalt hun financiële targets, en daarvan wordt in maar tien procent van de gevallen uiteindelijke een product gemaakt en/of geleverd.
Dit geldt overigens niet alleen voor Kickstarters die met gaming te maken hebben; zo ben ik een keer 90 euro kwijtgeraakt door in 2016 in een Kickstarter voor een speciale rugzak te investeren. De 'Backzips' zou verstevigd worden met kevlar en zou USB-poorten bevatten, maar eerder dit jaar bleken 'de makers' ervan oplichters te zijn. Hun locatie is onbekend en Kickstarter wil (lees: hoeft) geen geld terug te geven aan de gedupeerden omdat in hun guidelines staat dat zij niet verantwoordelijkheid zijn voor de uitkomst van de daadwerkelijke campagnes.

NOSTALGIE

Dat Kickstarter niet per se de revolutie is waar velen op hoopten, werd ook voor gamers duidelijk toen enkele Kickstarter-games die vele miljoenen opbrachten, uiteindelijk keihard tegenvielen. Zo bleek **Yooka-Laylee**, de geestelijke opvolger van Banjo-Kazooie, de hype niet waard en stelde Mega Man-derivaat ***Mighty No. 9*** al helemaal teleur.
De les was duidelijk: nostalgie zorgt voor succes op Kickstarter, maar is allerminst een garantie voor een geslaagd eindproduct.

VERTROUWEN

Nu Kickstarter echter al bijna negen jaar bestaat, ontwikkelaars niet meer denken dat Kickstarter een cheatcode voor succes is en gamers niet langer de illusie hebben dat gecrowdfunde games 'eerlijker' zijn dan die van grote publishers, is de relatie tussen gaming en Kickstarter enigszins genormaliseerd.
Het komt niet meer zo vaak voor dat een game 'zo maar even' miljoenen dollars binnenharkt, en ook de verwachtingen die consumenten hebben, zijn behoorlijk naar beneden bijgesteld. En dat is een goed iets.
2018 wordt in ieder geval een hoopvol jaar voor gecrowdfunde games, want behoorlijk wat veelbelovende Kickstarter-titels komen dit jaar eindelijk uit. Zoals **Shenmue 3** dat eindelijk het verhaal van Ryo Hazuki moet gaan afsluiten, of de remake van het legendarische **System Shock**. Dan is er ook nog **Blasphemous**, de oogstrelende 2D-actieplatformer die Dark Souls combineert met 't Metroidvania-genre. Al heeft iedereen z'n ogen natuurlijk gericht op het nostalgische ***Bloodstained: Ritual of the Night***, wat de nieuwe Castlevania: Symphony of the Night moet worden.
Laten we hopen dat deze games weer wat vertrouwen in 't crowdfunden van games kunnen stoppen. En dat zeg ik niet alleen omdat ik m'n zuurverdiende centen in die laatste twee heb gestopt! ✖



Het verhaal achter... The Legend of Zelda Breath of the Wild



Voordat een game in de winkel ligt, is er doorgaans al jaren met tientallen, zo niet honderden mensen aan gewerkt. De gebeurtenissen en gedachtegangen tijdens die periode leken ons interessant genoeg voor een nieuwe reeks artikelen. Jurjen bijt het spits af met het verhaal achter Breath of the Wild.

Zelda games kunnen steevast op hoge scores rekenen. Zo ook het in 2011 verschenen Skyward Sword. Toch was er eveneens kritiek op die titel. Met name op de vele uitleg, de 'handje-vast-houderij' en de lineaire weg door de game.

Producer Eiji Aonuma trok zich de kritiek aan en wilde 't met zijn volgende Zelda game eens helemaal anders doen. "Door de opzet van Skyward Sword was er maar weinig ruimte om de omgeving te verkennen", vertelde Aonuma onlangs in een interview aan Eurogamer. "Ook doordat de verschillende gebieden niet direct verbonden waren. Veel mensen zeiden tegen me dat ze de gaten tussen de verschillende gebieden weleens wilden verkennen. En zo had ik meteen na het voltooien van Skyward Sword al het idee om voor de volgende Zelda één grote, open, verbonden wereld te maken."



"Het gevoel dat we spelers willen geven, is dat ze de game op hun eigen manier spelen."

En het loslaten van de 'gebiedjes'-opzet was niet de enige conventie die Aonuma wilde doorbreken. "Voor deze nieuwe Zelda is het onze missie om álle conventies van Zelda te heroverwegen", zei Aonuma in 2013. "Zoals de verwachting van de speler dat hij de kerkers in een bepaalde volgorde moet voltooien. We willen afrekenen met die conventies en terug naar de basis voor een herboren Zelda die spelers de ware essentie van de franchise laat beleven."

weetje weetje

Bij het creëren van BOTW kreeg Nintendo's team hulp van Monolith Soft, de studio die dankzij hun Xenoblade games al heel wat ervaring had met het creëren van openwereld games

2D-ZELDA

Jaren later wordt duidelijk dat Aonuma dit voornemen 'om terug naar de basis te gaan' vrij letterlijk heeft genomen. Tijdens de GDC van 2017 toonden leden van zijn team namelijk een zeer simpele, sterk op de allereerste Zelda lijkende 2D-game. Deze hadden ze aan het begin van de ontwikkeling van Breath of the Wild (BOTW vanaf hier) als prototype gebruikt om te experimenteren met de structuur en systemen in de wereld. Link kon in deze 2D-pixel-Zelda bijvoorbeeld bomen omhakken, om vervolgens het hout in brand te steken of in de stromende rivier te duwen en ze als bootje of brug gebruiken. Director Hidemaro Fujibayashi: "Die experimenten toonden al aan hoe geweldig de game kon worden. Maar ook dat het heel veel werk zou zijn om 'm te maken."

Takuhiro Dohta, de technical director: "Door het prototype ontdekten we dat als we objecten allemaal op elkaar lieten reageren, dat tot een geheel nieuwe, meeslepende ervaring zou leiden."

UFO'S EN KABOUTERS

De oproep van Aonuma om de conventies van Zelda te breken, leverde vele wilde ideeën op, die uiteraard niet allemaal in de game terecht zijn gekomen.

"Sommige van de jongere ontwerpers kwamen met zeer bijzondere suggesties", zegt art director Satoru Takizawa. "Zoals het idee dat ruimteschepen konden verschijnen om koeien te ontvoeren of Link onder vuur te nemen. Sommige ideeën kon ik niet direct overnemen, maar vormden wel een goed vertrekpunt voor mijn overwegingen om de game te vernieuwen."

Een van de wilde ideeën die de game nét niet gehaald heeft, is dat van een kabouterachtig minivolkje dat leeft in minidorpjes. Link zou dan kunnen krimpen om ze te bezoeken; een idee dat natuurlijk zijn wortels heeft in The Minish Cap. Wellicht zien we hier in een latere Zelda nog eens iets van terug.





OPEN WERELD

Om te bepalen hoe groot die open wereld van BOTW nou precies moest worden, gebruikte Nintendo als basis de plattegrond van een werkelijk bestaande stad. De stad waarin het team ook werkte: Kyoto.

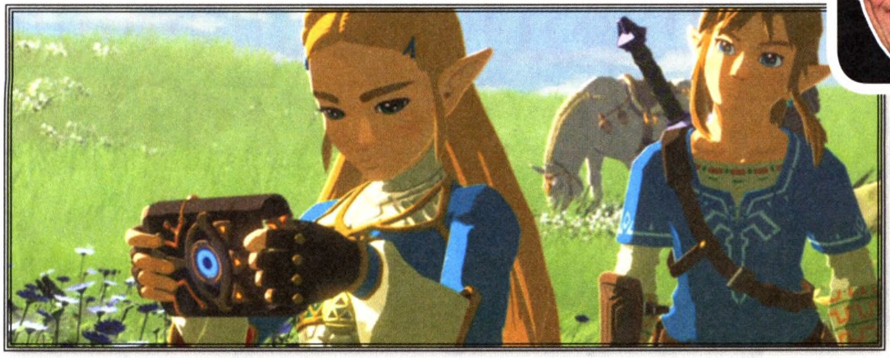
Fujibayashi: "Ik ben opgegroeid in Kyoto. Daardoor was het voor mij heel makkelijk om in te schatten





VAN WII U NAAR SWITCH

In de lente van 2016 kreeg Aonuma het verzoek om naast de Wii U ook een Switch versie van BOTW te maken. Dat vereiste nogal wat aanpassingen omdat het tweede scherm van de Wii U controller oorspronkelijk een belangrijke rol in de game speelde, met name voor de besturing en touchscreenfuncties. Alle functies van de Wii U Gamepad moesten geschrapt worden, om ervoor te zorgen dat de game op de Switch zo identiek mogelijk was aan die op de Wii U. De prominent aanwezige Sheikah Slate in de game - een soort Hyliaanse GamePad - herinnert nog aan de oorspronkelijke plannen om de GamePad een hoofdrol te geven.





De 2D-Zelda die als prototype is gebruikt om te experimenteren met de structuur en systemen in de wereld van BOTW.



"Door gebruik te maken van de physics kun je puzzels op verschillende manieren oplossen."



hoe lang het zou duren om van de ene naar de andere plaats te lopen, of te bedenken hoe het zou zijn om zo'n afstand te paard af te leggen."

Vervolgens werd de wereld gevuld met allerlei elementen die we kennen uit eerdere Zelda's, zoals kerkers, dwaalbossen, uitgestrekte vlakten, vulkanische gebergten en locaties als Hyrule Castle en Kakariko Village. Tegelijkertijd werden de dieren, vijanden en personages voor die wereld ontworpen en ontwikkeld.

Doordat zoveel mensen aan zoveel verschillende aspecten van de gamewereld werkten, was het lastig om zicht op het geheel te houden, vertelt Aonuma. "Daarom stopten we bij bepaalde mijlpalen een week met de ontwikkeling, om de game te spelen. Die week tijd gebruikten we om grondig alles te checken wat we tot dat punt hadden gemaakt."

CIRCULAIR

Een andere conventie die het team in de gamewereld wilde breken, was die van de muren. Tot dan toe waren muren in Zelda games blokkades die je weg versperden. Maar in BOTW moest het mogelijk worden om zo'n beetje elke muur te beklimmen. Zodat ze deel werden van de spelervaring.

De zijdelings betrokken Shigeru Miyamoto hierover: "In het begin klim je misschien in een boom of op een gebouw. Later in de game kun je enorme bergen beklimmen; dat geeft je als speler ook een gevoel van persoonlijke groei."

Aonuma: "De gameplay ontwikkelde zich gaandeweg tot een circulair verloop. Je ziet een berg in de verte, gaat ernaartoe, klimt naar de top en vindt daar misschien een soort beloning. Vervolgens zie je vanaf de top van de berg weer een ander interessant punt om naartoe te zweven."

Een andere manier waarop BOTW de speler meer vrijheid moest bieden, was door de op physics gebaseerde puzzels.

Aonuma: "De physics zijn de basis onder alles in de game. Door daar gebruik van te maken, kun je puzzels bijvoorbeeld op verschillende manieren oplossen."

Miyamoto: "En de physics spelen niet alleen een belangrijke rol bij de puzzels, maar ook bij de manier waarop je je door de wereld verplaatst en hoe je vijanden verslaat."

Aonuma: "Dat alles draagt sterk bij aan het gevoel dat we spelers willen geven: dat ze de game op hun eigen manier spelen."

AUTOMATISCH

De uitgebreide, onzichtbare set fysica-regels die de game draagt, houdt hem ook stabiel, legt Dohta uit. "We hebben de wereld niet gevuld met allerlei handgemaakte objecten, maar alles met regels aan elkaar verbonden. Dat leverde veel minder bugs op. We gebruikten ook een aantal scripts die de game zichzelf liet spelen, waarbij Link automatisch door verschillende delen van de game rende. Dat kwam erg goed van pas bij het opsporen van bugs."

Nu het team eenmaal zo'n overtuigende, stabiele en in alle opzichten verbonden spelwereld heeft geschapen, willen ze er zeker meer mee doen dan we in BOTW kunnen beleven.

Fujibayashi: "De wereld heeft zoveel potentieel en we hebben nog zoveel ideeën. En dan gaat het niet om het simpelweg toevoegen van dingen; we hebben nog heel veel ideeën over hoe we de ervaring van deze game kunnen uitbreiden." ✖



"Later in de game kun je enorme bergen beklimmen; dat geeft je als speler ook een gevoel van persoonlijke groei."



OP STERVEN NA DOOD?

PLEIDOOI VOOR DE LINEAIRE SINGLEPLAY ONLY GAME


Dishonored 2


The Witcher 3

JJ is altijd verteld dat lengte er niet toe doet, maar dat het erom gaat wát je met die lengte doet. Nou, niet in de gamebizz dus. Lengte doet er daar wel degelijk toe. Kijk maar naar de verkoopcijfers van de lineaire singleplayer only games...

Ik hou van lineaire singleplayers. De ene gamer wil graag de vrijheid om te exploreren en zelf de route en het tempo naar succes bepalen, maar ik word liever aan het handje genomen door een game met een uitmuntend verhaal, gefocuste gameplay en intrigerende levels. Ik weet zeker dat veel andere gamers dat ook willen, want ooit waren singleplayer games koning. Maar sinds de komst van de sandbox game en de multiplayer mode zit de lineaire SP (zonder MP-modus) in de hoek waar de klappen vallen. Kijk maar naar de tegenvallende verkoopcijfers van The Evil Within 2, Get Even, Syberia 3, Prey, Dishonored 2 en Wolfenstein II. En de reden daarvoor moet haast wel de lengte zijn, want de games kregen stuk voor stuk goede reviews.

PLATTE VERGELIJKING

Aan de ene kant begrijp ik dat sentiment wel. Als je het plat naast elkaar legt, biedt een sandbox game zonder multiplayer vaak vijftig plus uur vermaak (denk aan The Witcher 3, Horizon Zero Dawn en Assassin's Creed Origins) als het al niet meer is. Een game als Dishonored 2 of The Evil Within 2 heb je daarentegen in een dikke tien uur wel uitgespeeld. En dan hebben we het maar niet over games met een SP én een MP (Call of Duty, Battlefield, Destiny etc.). De vergelijking in speelduur gaat daar helemaal mank. En in alle drie de gevallen betaal je wel zestig euro. Dus tja...

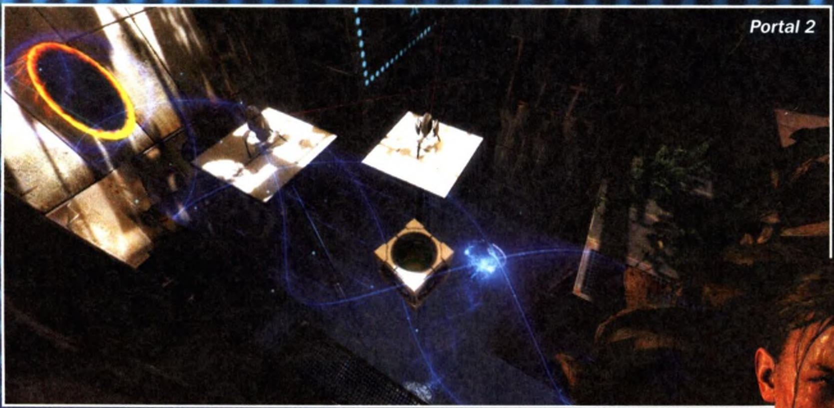
Maar om op de zinsnede 'lengte is niet belangrijk, wel wat je ermee doet' terug te komen: is lengte vandaag allesbepalend als het gaat om het kopen van een game? Want als dat zo is, dan kunnen we beter vandaag dan morgen stoppen met lineaire SP-games en de SP voortaan óf vergezeld laten gaan van een MP-modus óf in een sandbox-concept verwerken.

Dat zou wat mij betreft belachelijk en zelfs verwerpelijk zijn, want dan gaan we er als gamers namelijk flink op ach-


Battlefield


Hellblade Senua's Sacrifice




Portal 2


The Last of Us 2

WAAROM SP-ONLY GAMES TOF ZIJN

De lineaire SP-game mag niet verdwijnen omdat het iets biedt wat de meeste grote open-wereld games zelden kunnen bieden: focus, tempo en specialisatie. Een lineaire game is, als 't ware, een hindernisbaan die specifiek gecreëerd is om goed samen te werken met de mechanieken van de game in kwestie.
DOOM is bijvoorbeeld goed omdat het een hindernisbaan is die specifiek is afgesteld op de beweging van de vijanden en de individuele kwaliteiten van de wapens. Portal 2 is goed omdat het een hindernisbaan is die de uitdaging steeds verder durft op te schroeven zonder bang te zijn dat de speler afgeleid wordt.
Hoe groter en meer open een gamewereld is, hoe meer je de speler moet verzuipen in extra mechanics om die wereld mee te 'vullen' (wat verklaart waarom een game als GTA net zoveel gericht is op schieten als op platforming en racen).
En, heel belangrijk, geen enkele van die mechanics is net zo bevredigend of goed als bij games die zich op gefocuste, lineaire wijze richten op slechts één van die mechanics. Racen in GTA is niet zo lekker als racen in Burnout, schieten in GTA is niet zo leuk of diepgaand als knallen in Wolfenstein. Case closed!

Hoezeer ik ook fan ben van open-wereld games, je kunt er makkelijk in verzuipen. Een opdrachtje hier, een quest daar en twee uur later ben je behalve een paar XP-punten eigenlijk geen reet opgeschoten.
Lineaire SP's daarentegen pompen de fun veel geconcentreerder door je aderen. Vergelijk het met een avondje stappen: bier is leuk, maar wil je écht lol trappen dan ga je aan de tequila!

In een (min of meer) lineaire singleplayer game kunnen de makers je emoties bespelen op een 'filmachtige' manier. In opengegooide games is dit gewoon niet mogelijk. Daarom zal het lineaire singleplayer genre hopelijk ook nooit verdwijnen. Dat zo'n game na vijftien uur is 'afgelopen' lijkt me voor mensen met een normaal leven eerder een voordeel dan een nadeel (ik heb zelf in elk geval geen zin om tachtig uur over elke game te doen).
Dus kom maar op met The Last of Us 2, Metroid Prime 4 en Detroit: Become Human!

teruit. Lengte is namelijk allesbehalve zaligmakend. Sterker nog, lengte tast vrijwel altijd de kwaliteit van de gameplay aan. Vergelijk de SP van Wolfenstein II: The New Colossus maar eens met die van bijvoorbeeld Call of Duty World War II; dat is toch literatuur versus een streekromannetje... Bij games met een SP- én een MP-modus zie je vaak dat de SP een ondergeschoven kindje is. De resources van de developer moeten dan immers over twee projecten verdeeld worden.

SANDBOX

En dan de sandbox game. Ja, die is langer en zeker leuk om te spelen. Maar om het even plat te houden. Iets wat heel lang is, kan ook behoorlijk pijn doen en niet altijd optimaal werken. Als je het mij vraagt, bestaat driekwart van de lengte in een sandbox game vaak uit ronddwalen, slappe sidequests uitvoeren en grinden om je XP-level op het niveau te krijgen waarop je weer een hoofdmissie verder kunt komen.
Ik heb geen bewijs, maar het zou me niks verbazen dat als je alle echt boeiende main missies van een open-wereld game achter elkaar zet, je waarschijnlijk ook tot de lengte van een lineaire SP-game komt.

ER IS HOOP

Maar goed, ik ben bang dat we deze hele lengte-discussie, ondanks een smeekbede van Bethesda dat als een van de weinige publishers (nog wel) vol inzet op de lineaire SP, gaan verliezen. EA en Ubisoft gaven al aan dat de tijd van dit soort SP-games voorbij lijkt. De strijd opgeven dus?
Nee, er is nog hoop. Developer Ninja Theory kwam dit jaar met het intrigerende Hellblade Senua's Sacrifice, een prachtige SP only game... met een nieuw prijspeil van dertig euro. En het wonder voltrok zich; binnen een paar maanden waren ze uit de kosten. Okay, de content was minder groots dan bij een game als Wolfenstein II: The New Colossus, maar het avontuur in Hellblade was nog steeds episch en de gameplay sterk.
Een aantal indies volgden met succes hetzelfde traject en gedurende Black Friday waren games als Wolfenstein II en The Evil Within 2 de grootste succesnummers toen ze met fikse korting werden verkocht. Het kan dus wel...
Laten we hopen dat publishers deze stap durven te maken. Ik steun ze hierin van harte, want om mijn SP-fix alleen nog maar te kunnen halen in die vermoeiende open werelden waarin ik uren moet grinden om een stap verder in het verhaal te komen... ik word er nu al depri van. ✖

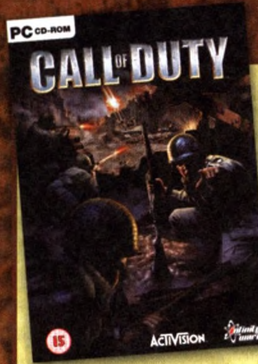

Call of Duty World War II


Wolfenstein II

NOSTALGIE VS FEITEN

WAS VROEGER ECHT ALLES BETER?

Nostalgie is een krachtig iets. Het speelt met je herinneringen, waardoor positieve ervaringen fijner lijken en negatieve worden weggedrukt... Geldt dat ook voor games? Graddus speelde een aantal grote franchises nog eens grondig door.



CALL OF DUTY

Korte geschiedenisles

Call of Duty, wie kent het niet? Zelfs een slecht deel verkoopt beter dan vrijwel alle andere games. En da's knap. Hoge bomen vangen nu eenmaal veel wind en de kritiek op Activisions shooter is dan ook niet mals: formulewerkje, cynische cash grab, toxic multiplayer etc... Maar was vroeger echt alles beter?

Wat was er vroeger beter?

- Ik speelde laatst Modern Warfare Remastered en wat zit die campaign toch goed in elkaar. Vooral van de dosering tussen actievolle en meer ingetogen levels kunnen moderne CoD's nog wat leren.
- De multiplayer was simpeler, maar daardoor veel meer gefocust. Oh, en met minder schreeuwende pubers.
- De serie innoveerde in plaats van achter marktontwikkelingen aan te hobbelen.

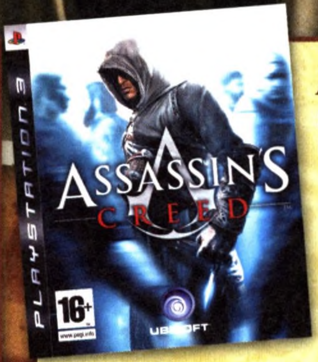
Wat is er verbeterd?

- Call of Duty: WWII is beter dan de oude Tweede Wereldoorlog-delen.
- Qua presentatie is weinig zo gelikt als CoD.





WAS CALL OF DUTY VROEGER BETER? JA!



ASSASSIN'S CREED

Korte geschiedenisles

Laat de haters je niets wijsmaken: Assassin's Creed is nog steeds de leukste geschiedenisles ooit. Je leert er meer over de Romeinen, Egyptenaren en piraten dan op de middelbare school. Het is vooral de manier waarop Ubisoft zich niet aan z'n beloften houdt die de laatste jaren op weerstand stuit. Maar hebben de haters gelijk?

Wat was er vroeger beter?

- Tot en met Assassin's Creed II was het verhaal logisch en interessant. Tegenwoordig zijn films van David Lynch nog makkelijker te volgen.
- Alles was nieuw en fris, wat wellicht maskeerde dat hetgeen je daadwerkelijk dééd in eerdere AC's niet bijster boeiend was...

Wat is er verbeterd?

- De sidequests zijn een stuk afwisselender geworden.
- Het vechtsysteem draait eindelijk om skill.
- Dat Egypte is toch wel héél mooi nagemaakt, niet?





WAS ASSASSIN'S CREED VROEGER BETER? NEE!



FINAL FANTASY

Korte geschiedenisles

Final Fantasy gaat al zó lang mee, dat het lastig is om over 'vroeger' te praten. Bedoelen we dan de delen met sprite graphics? Alles tot en met X? Of toch de FF's met turn-based battles? Hoe dan ook zit de serie al sinds mensenheugenis in een spagaat tussen nostalgie en vernieuwing. Tijd om een en ander op een rijtje te zetten.

Wat was er vroeger beter?

- De muziek! Van Final Fantasy I t/m X was Nobuo Uematsu in topvorm.
- Sephiroth en Kefka.
- Het klinkt gek, maar de minder geavanceerde graphics van oude FF's trokken me meer in het verhaal. Je kon zelf een beetje fantaseren hoe alles eruitzag, en in mijn avonturen waren de hoofdrolspelers zeker geen weirde Japanse freaks met pleeborstels als haar...

Wat is er verbeterd?

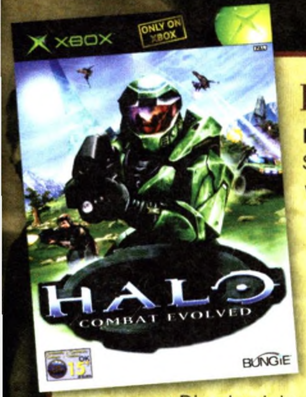
- Jezus wat zijn recente Final Fantasy's uitgebreid.
- En mooi!
- Nee, random encounters zijn niet helemaal weg, maar toch voelt de combat een stuk dynamischer.





WAS FINAL FANTASY VROEGER BETER? ONBESLIST!





HALO

Korte geschiedenisles

Sinds Bungie hun kindje aan 343 Industries overdroeg, zit Halo in de hoek waar de klappen vallen. De magie zou weg zijn, de betoverende sfeer die de alienshooter kenmerkte verdwenen als de Flood voor Master Chief's gun. Zelfs überfanboy Wouter lijkt er een beetje klaar mee. Terecht?

Wat was er vroeger beter?

- In Halo 1,2 en 3 gaf je om de characters. Helaas vertelt 343 Industries zulke saaie verhalen, dat zelfs een badass als Master Chief ineens het charisma van een bedorven spruitje heeft.
- Die aluminium Prometheans mogen niet in de schaduw van de Covenant staan.
- Multiplayer is een snoozefest, voor een groot deel te danken aan de slecht ontworpen maps.

Wat is er verbeterd?

- De werelden zijn simpelweg schitterend.
- Uhm, de boxart is cooler?



WAS HALO VROEGER BETER? JA!



SONIC

Korte geschiedenisles

Tegenwoordig is het onvoorstelbaar, maar pak 'm beet 25 jaar geleden wedijverde Sonic met Mario om de titel 'grootste videogame-icoon'. Je kunt dus gerust zeggen dat de carrière van de blauwe snelheidsduivel liiiiiiichtelijk in het slop is geraakt. Ligt dat nou puur aan de kwaliteit van zijn games? Of is het allemaal schijn?

Wat was er vroeger beter?

- Snelheid, soepele controls, skillgedreven gameplay: de 2D Sonic's hebben het allemaal.
- Sonic was altijd de coolness zelve, met z'n glimmende blauwe kuif. Anno 2017 zit de egel echter in een identiteitscrisis en draagt hij zelfs *kuch* hipstersjaals...
- Geen Dark Sonic, Shadow en Silver the Hedgehog en al die andere onzin.

Wat is er verbeterd?

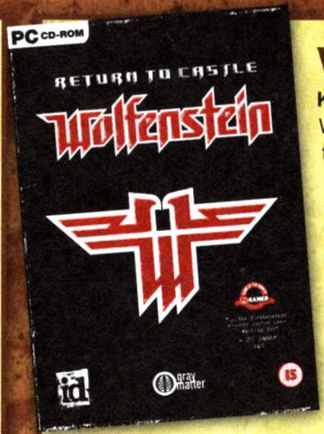
- Sonic en Mario hebben hun vete bijgelegd en bundelen hun krachten zelfs af en toe!
- SEGA maakt geen consoles meer zodat Sonic niet al te vaak voor lul wordt gezet.



WAS SONIC VROEGER BETER? JA!







WOLFENSTEIN

Korte geschiedenisles

Wolfenstein is zo'n titel die stiekem al een jaartje of 35 meeloopt in de industrie. Eigenlijk zijn de games van consistent hoge kwaliteit, al zijn er zeiksnorren die de koerswijziging van recente delen niet trekken. Met andere woorden: VROEGER WAS ALLES BETER!?! Laten we een nuchtere blik op de feiten werpen.

Wat was er vroeger beter?

- Castle Wolfenstein is een toffere setting dan die generieke, beton/stalen bouwwerken uit The New Order/The New Colossus.
- B.J.'s hoofd als indicator voor je health!

Wat is er verbeterd?

- Het schieten, het sneaken, het RPG-light sausje... Ongeveer de complete gameplay, dus.
- Geëmotioneerd worden van het verhaal in Wolfenstein, wie had dat ooit gedacht?
- De originele Wolfenstein is gewoon spéélbaar in The New Colossus. En blijkt niet heel best verouderd...



WAS WOLFENSTEIN VROEGER BETER? NEE!







SAINTS ROW

Korte geschiedenisles

Geen serie die de PU-redactie zo verdeelt als Saints Row. Deel twee is het beste, of nee: deel vier! En dan heb je ook nog mensen die Saints Row gewoon een poor mans GTA rip-off vinden. Om het nog ingewikkelder te maken, is Deep Silver's sandboxer al meerdere keren van gedaante verwisseld... Maak daar maar eens chocola van.

Wat was er vroeger beter?

- Ik mis het semi-realistische gangsterstijltje van Saints Row's 1 en 2. Maar da's iets persoonlijks.
- Qua humor is de serie afgegleden naar poep-en-pies niveau.
- De originele Saints Row was voorloper op grafisch gebied.

Wat is er verbeterd?

- Er is zoveel te doen in nieuwere Saints Row's. Daar steken eerdere delen schril bij af.
- Of je het nu tof vindt of niet, de games hebben tegenwoordig wél een eigen smoel.
- Saints Row IV is misschien wel de beste superheldengame ooit.

WAS SAINTS ROW VROEGER BETER? DE MENINGEN ZIJN VERDEELD





Een vechtersbaas is Florian nooit geweest; matpartijen ging hij ook vroeger op school al liever uit de weg. Zijn uitlaatklep in die tijd waren de games op z'n Mega Drive en dan vooral het nog immer als meesterlijk te betitelen Streets of Rage.

FLORIAN Z'N GAME-MONUMENT



STREETS OF

Toen ik als klein mannetje op de basisschool zat, had ik een tot op het bot verwend vriendje in de klas zitten, genaamd Ruben. Hij kreeg werkelijk álles van zijn ouders, tot grote jaloezie van mij en de rest van de klas. Terwijl ik nog met m'n MSX zat te kloten, was Ruben al lang bezig met de NES. Maar op een mooie dag in 1991 was Florian eindelijk het mannetje, want ik had als eerste van de klas de Sega Mega Drive thuis staan!

Double Dragon

Ik nodigde Ruben uit om bij mij te komen spelen en zelden heb ik meer genoten van een jaloerse blik als toen. Binnen een paar weken had hij natuurlijk ook een Mega Drive, maar voor even had ik thuis de aller vetste shit. Dagenlang hebben we op mijn kamer gezeten om games als Sonic The Hedgehog, Altered Beast en Golden Axe te overmeesteren, maar de game waar we de meeste plezier mee (en ruzie over) hebben gehad, was toch echt Streets of Rage!

Beiden hadden we al veel gespeeld met Double Dragon op de NES, en Streets of Rage is zwaar geïnspireerd op die game. Maar niet alleen zag Streets of Rage er op de Mega Drive veel vetter uit dan Double Dragon, ook het geluid was veel beter, er waren allerlei nieuwe opties en er zaten zelfs meerdere speelbare characters in!

Axel Stone

In Streets of Rage had je de keuze uit drie characters: Axel Stone, Blaze Fielding en Adam Hunter; alle drie ex-politie agenten die het op eigen houtje opnamen tegen de criminaliteit in de fictieve wereld van Streets of Rage. Axel was de coole gespierde gast en de meest allround vechter. Blaze was een chick en moest het hebben van de snelle attacks en dan had je Adam, een logge sterke dude. Axel was by far de tofste en de beste, en we hadden dan ook altijd ruzie over wie met hem mocht spelen.



Dat had vooral te maken met de verschillende super moves van de characters, die je de mogelijkheid gaven om een of twee keer per level de hulp in te schakelen van je ex-collega's bij de politie. Blaze en Adam hadden de optie om een soort vlammenzee op de badguys los te laten met hun super move, maar Axel kon tientallen granaten op het speelveld laten dumpen! Het effect van de super moves was dan wel hetzelfde, maar die van Axel zag er veel spectaculairder uit.

Ik moest en zou dus met Axel spelen, zeker op mijn eigen Mega Drive in mijn eigen kamer. Ik was daar heel stellig in en dat zorgde ervoor dat ik zelfs een keer echt op de vuist ging met Ruben. Er was in dit geval geen ontkomen aan.

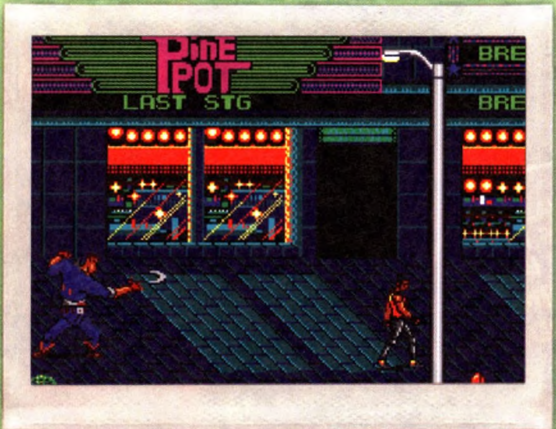
Zachtjes ruziemaken

Ik weet nog goed hoe mijn moeder mijn kamer binnenstormde om ons uit elkaar te halen en mij verbood om ooit nog samen met Ruben Streets of Rage te spelen. Het grappige was dat we daar uiteraard schijt aan hadden en samen besloten om verder zachtjes ruzie te maken, zodat m'n moeder geen reden had om m'n kamer binnen te komen. Bizar hoe dit nog in m'n geheugen gegrift staat. Het moet destijds een diepe indruk op me hebben gemaakt.

Het leuke was dat als we na flink geruzie voorbij het Character Select screen kwamen, de vrede altijd weer terugkeerde, want dan had de game onze volledige aandacht nodig.

Streets of Rage speelde altijd superlekker, maar was behoorlijk pittig, zeker voor kids van een jaar of tien. Je kunt je afvragen of het überhaupt een goed idee was om als tienjarig jochie een gewelddadige game als Streets of Rage















RAGE

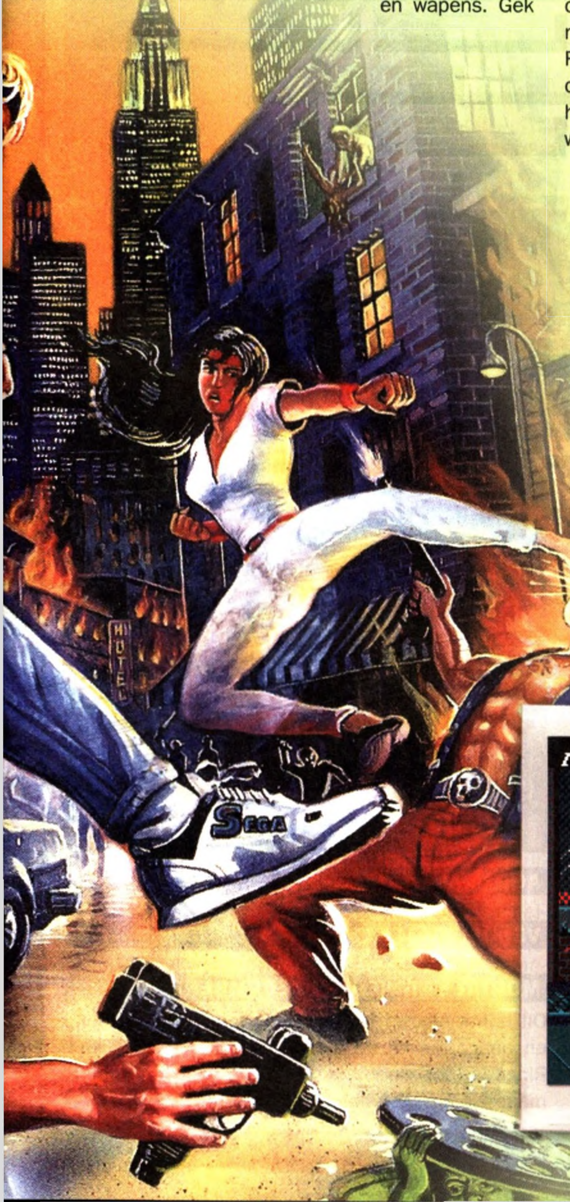


te spelen, maar daar dacht ik op die leeftijd totaal niet over na en mijn ouders gelukkig ook niet. Ach, ze hadden geen idee.

Samenwerken

Met z'n tweeën namen we het op tegen ontelbare waves van schurken en we moesten als een malle samenwerken om een level te halen. We wisten op een gegeven moment exact wanneer er vijanden aankwamen, hoe we ze het beste neer konden halen, wanneer we de super moves in moesten zetten en we verdeelden zelfs heel eerlijk alle power-ups en wapens. Gek genoeg was daar nooit gezeik over, want je had elkaar hard nodig. Het maakte uiteindelijk niet uit wie er beter was of de super move deed; we deden alles in overleg.

Aan het einde van elk level zat een eindbaas waar je al je skills voor nodig had. Ik kan me nog herinneren dat we het eerste level wel honderd keer hebben gedaan voordat we eindelijk de eerste eindbaas versloegen. Die euforie kan ik me nog goed voor de geest halen en op dat moment waren Ruben en ik de dikste vrienden. We hebben de volgende dag vol trots op het schoolplein aan iedereen verteld hoe we het eerste level hadden overmeesterd. Oh man, wat een fantastische herinneringen.



Co-op vriendje kwijt

Ik weet ook nog dat we steeds beter werden in de game, maar dat we uiteindelijk het einde nooit hebben gehaald. Zoals gezegd kreeg Ruben zelf een Mega Drive van zijn ouders en speelden we daarna niet meer zo vaak samen. Een enkele keer kwamen we nog bij elkaar over de vloer, maar de Streets of Rage chemistry was weg. Ik heb destijds de ouders van Ruben vervloekt. Niet alleen omdat ik nu niet meer de coole gast was die als enige in de klas een Mega Drive had, maar ook omdat ik mijn co-op vriendje kwijt was. We waren allebei zo eigenwijs dat we liever thuis alleen speelden, want dan had je in ieder geval nooit meer gezeik om wie Alex mocht zijn.

Ook solo heb ik Streets of Rage echter nooit uitgespeeld. Na heel veel oefenen kwam ik wel tot het laatste level, maar daar moest je achter elkaar alle eindbazen uit de vorige levels slopen en dat was simpelweg te moeilijk voor me. Ik heb het belachelijk vaak geprobeerd, maar het is me nooit gelukt.

Pas jaren later heb ik Streets of Rage uitgespeeld op een emulator op mijn gehackte Xbox. Het viel me toen al op hoe goed de game de tand des tijds had doorstaan en weer net zo lekker wegspeelde als vroeger. Binnen no-time had ik de feeling voor die game

"Ik moest en zou met Axel spelen, zeker op mijn eigen Mega Drive in mijn eigen kamer."

helemaal terug en speelde toen alsnog de game (zonder al te veel moeite) uit.

Dat laatste deed ik trouwens samen met een andere vriend. Ik heb Ruben namelijk sinds de basisschool niet meer gezien. De euforie was echter exact hetzelfde en ja, ook op de Xbox hadden we nog een discussie over wie Alex mocht kiezen.

Ik wacht nog steeds op een nieuw deel, Sega! ✖





FILMS EN SERIES OP Z'N PU'S

FILMISCH

DE MEEST INTERESSANTE FILMS VAN 2018!

Op PU.nl en in Power Unlimited kan je natuurlijk checken van welke games we in 2018 blij gaan worden, maar Wouter wil daar graag nog iets aan toevoegen: de films die we volgend jaar in de gaten moeten houden!



GEEKY FILMS

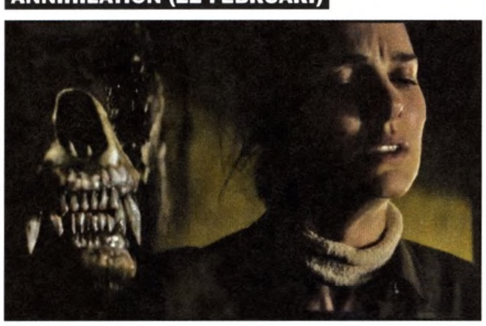
GOD PARTICLE/CLOVERFIELD 3 (1 FEBRUARI)

Eerst was er Cloverfield, een soort found footage Godzilla film, toen 10 Cloverfield Lane, een thriller in een bunker. De derde film in J.J. Abrams' trilogie gaat over een experiment met een deeltjesversneller in de ruimte dat helemaal mis gaat. Vermoedelijk gaat deze film de link leggen tussen Cloverfield en 10 Cloverfield Lane, dus ik ben knetterbenieuwd wat voor 'OH SHIIIIIIITTT!!!!-moment we gaan krijgen!

BLACK PANTHER (14 FEBRUARI)



ANNIHILATION (22 FEBRUARI)



De aankomende film van Alex Garland. En dat is een topper, want hij is de schrijver van DmC: Devil May Cry en Enslaved: Odyssey to the West, maar ook van films zoals Dredd en Sunshine. Zijn regiedebuut maakte hij met Ex Machina waarvan hij het script schreef, en alles wat ik hier opgenoemd heb is op z'n minst cool en vooral heel vet. Dus zal Annihilation, een scifi-film waarin Natalie Portman samen met drie andere vrouwen een ecologisch rampgebied binnengaat waar hele weirde shit gaande is, zonder twijfel een lekker filmpje zijn!

TOMB RAIDER (15 MAART)

Niet enthousiast worden over een filmgame graag, maar hoofdrolspeelster Alicia Vikander is een supergoede actrice en de regisseur, Roar Uthaug, heeft met The Wave iets meer dan aardigs neergezet. Dus ja, verwerk deze zaken zoals je wil.

READY PLAYER ONE (29 MAART)

Check vooral deze twee features:
PU.nl/watisReadyPlayerOne
PU.nl/referentiesReadyPlayerOne

AVENGERS: INFINITY WAR (25 APRIL)



Het bijzondere van deze Marvel-film is niet zozeer dat er nóg meer characters in samenkomen dan in Captain America: Civil War en The Avengers: Age of Ultron bij elkáár, maar dat het heel erg letterlijk het einde van een era wordt. Helden zullen sterven en het hele Marvel Cinematic Universe gaat op een of andere manier schoongeveegd worden zodat het weer opnieuw kan beginnen... met de X-Men en Fantastic Four erbij!

SOLO: A STAR WARS STORY (MEI)

Ik zet deze erbij omdat het Star Wars is, niet omdat ik ontzettend hyped ben over een film van ouwe, stoffige aap Ron Howard met een weinig indrukwekkende cast.

DEADPOOL 2 (JUNI)

ANT-MAN AND THE WASP (19 JULI)

ALITA: BATTLE ANGEL (19 JULI)

Er kan van alles misgaan met een westerse film gebaseerd op een cyberpunk manga, en ook dit zou zo maar de kant van Ghost in the Shell kunnen opgaan (het verhaal lijkt daar ook heel erg veel op). Maar er zit een zeer indrukwekkende crew en cast achter deze film en de eerste trailer verried een emotionele kern, dus ik ben best enthousiast over de potentie van Alita: Battle Angel.

THE PREDATOR (2 AUGUSTUS)

Een film over de welbekende alien-trofeejager die geregisseerd wordt door Shane Black, de man achter Kiss Bang, Iron Man 3 en The Nice Guys? De man die zelfs een rolletje had in de originele Predator uit 1987? Klinkt als een project waar ik achter kan staan!



AQUAMAN (NAJAAR)

VENOM (NAJAAR)

MORTAL ENGINES (13 DECEMBER)

Dit is het nieuwe fantasy-epos van Peter Jackson, en aangezien hij de man achter The Lord of the Rings is (The Hobbit vergeten we voor het gemak maar even), zeg dat best wel wat.



FILMS DIE OOK VOOR DE KIDDIES ZIJN

EARLY MAN (7 FEBRUARI)

De nieuwe van Aardman, en de kleipoppetjesfilms van deze studio staan altijd garant voor enorm veel lol.

A WRINKLE IN TIME (8 MAART)



Disney zet kneiterhoog in op deze scifi/fantasy-film waarin twee kids en hun vriendje op zoek gaan naar hun vader, dwars door tijd, ruimte en de vijfde dimensie. Oprah Winfrey zit erin, dus dan weet je dat de Mouse House geen grappen maakt.

ISLE OF DOGS (10 MEI)



THE INCREDIBLES 2 (JUNI)



Het vervolg op een van m'n favoriete Pixar films!

FANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD (17 NOVEMBER)



RALPH BREAKS THE INTERNET: WRECK-IT RALPH 2 (12 DECEMBER)

Het vervolg op een van m'n favoriete Disney films!





MARY POPPINS RETURNS (25 DECEMBER)

Emily Blunt als Mary Poppins? Say no more!

MADAGASCAR 4 (2018)

Deze serie wordt alleen maar crazier, dus ik ben benieuwd hoe volslagen idioot en hilarisch deeltje 4 wordt.

IN HET FILMHUIS

DOWNSIZING (25 JANUARI)



WHERE'D YOU GO, BERNADETTE? (MEI)

De nieuwe van Richard Linklater, het genie achter de Before-trilogie en Boyhood.

SOLDADO (JUNI)

Het vervolg op het fantastische Sicario wordt helaas niet geregisseerd door visionair Denis Villeneuve en ook Emily Blunt keert niet terug als hoofdrolspeelster, maar nog steeds heeft dit genoeg potentie om net zo indrukwekkend en spannend als z'n voorganger te worden.

OCEAN'S 8 (JUNI)

THE HAPPYTIME MURDERS (AUGUSTUS)

CREED 2 (NAJAAR)

I like me a boksfilm, en dit keer gaat de zoon van legendarische pugilist Apollo Creed het opnemen tegen Ivan Drago! Or will he?

BOHEMIAN RHAPSODY (DECEMBER)

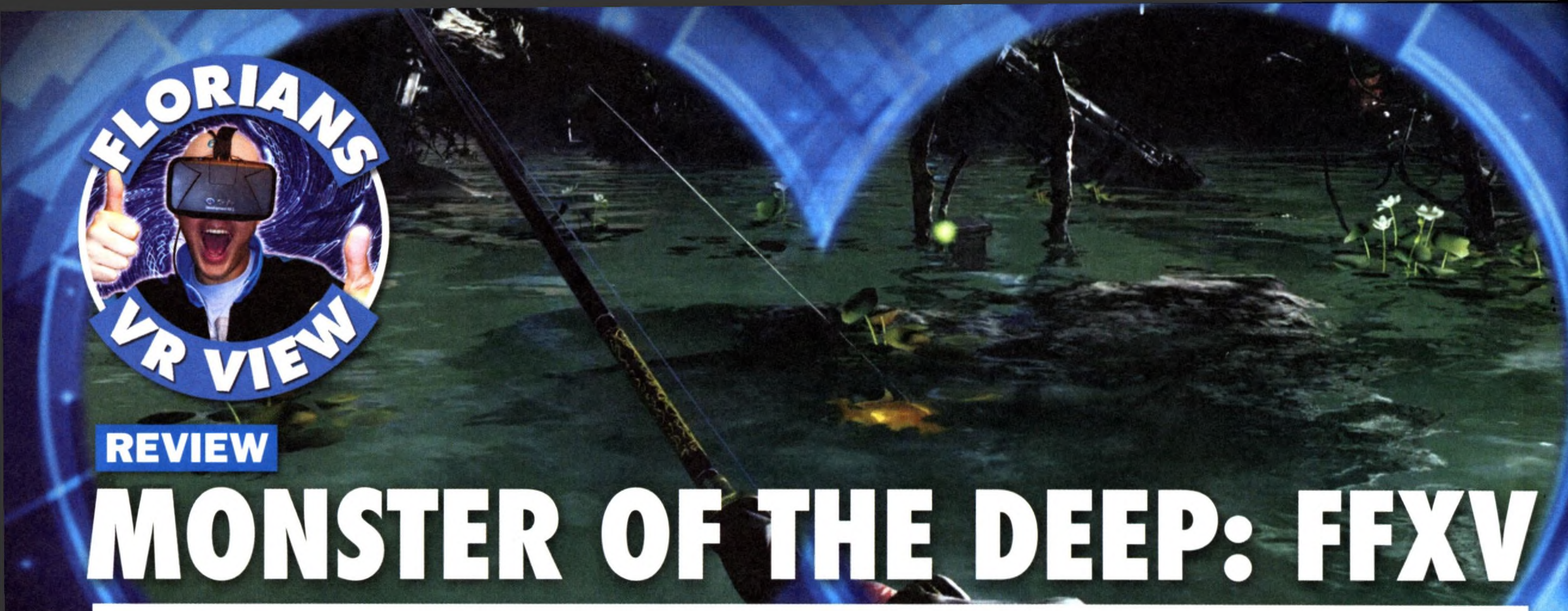


Een film over een van de meest iconische artiesten uit de pop/rock-geschiedenis: Freddy Mercury, de briljante zanger van de Britse band Queen, die perfect gecast is als Rami Malek van Mr. Robot. De film ondergaat momenteel een hoop shit met het ontslag van de regisseur Bryan Singer (daarvoor nokte Dexter Fletcher 'm al), dus hopelijk gaat ie 2018 nog halen!

MUTE (2018)



Okay, waarschijnlijk heeft Duncan Jones weinigen van jullie weggeblazen met Warcraft, maar eerlijk gezegd vond ik die film niet heel slecht en z'n eerdere flicks, Moon en Source Code, bewijzen wat de man met scifi kan. Dus verheug ik me hard op Mute, waarin een stomme (kannie praten nie) barman op zoek gaat naar z'n vriendin in het Berlijn van veertig jaar in de toekomst. Het wordt het spirituele vervolg op Moon genoemd, dus zet die hype-knop maar op maximaal! ✖



FLORIANS VR VIEW

REVIEW

MONSTER OF THE DEEP: FFXV

Al tijdens de ontwikkeling van Final Fantasy XV liet Square Enix weten graag een VR-mode aan de game toe te willen voegen. Niemand had toen verwacht dat het een standalone game zou worden... waarin je moet vissen!



Ik was in eerste instantie behoorlijk teleurgesteld toen ik begreep dat Monsters of the Deep niet zo heel veel met FFXV zelf te maken heeft, maar daar ben ik deels op teruggekomen. Deze 'VR-mode' is namelijk veel meer een fanservice geworden dan ik had gedacht.

In Monster of the Deep word je als nieuwe speler en zelf ontworpen character opgenomen in de vriendengroep van Noctis. Zo praat je meerdere keren face-to-face met de beroemde FFXV personages en maak je zelfs de bekende kampvuurtjes mee. Alleen dit al is genoeg om de game aan te raden aan fans van FFXV, want dichterbij de characters en de wereld van FFXV kom je simpelweg niet. Ik werd er intens gelukkig van!

Oppervlakkig

Extra jammer dat de gameplay op zich dan weer een beetje oppervlakkig is. Het doel is om in verschillende gebieden de ultieme vis te vangen, maar om dat te kunnen doen, zal je eerst de aandacht moeten trekken door kleine 'normale' vissen aan de haak te slaan. Zodra je klaar bent om het tegen het monster op te nemen, wordt je vishengel ineens automatisch ingewisseld voor een kruisboog en probeer je dat mega exemplaar met een regen van pijlen te overmeesteren. Een beetje vreemde manier van vissen, maar zeker vermakelijk. Het grootste probleem is de nauwkeurigheid van de controls. Je kunt zowel de PS Move als de DualShock controllers gebruiken, maar met beide had ik problemen. Zodra je een vis aan de lijn hebt hangen gaat het wel, maar vooral het werpen is op deze manier meer geluk dan wijsheid. Je moet zeker meerdere keren uitgooien voordat je de juiste spot te pakken hebt. Vissen moet een relaxte bezigheid zijn, maar dit wekte bij mij alleen maar irritatie op.

Pure fanservice

Het komt erop neer dat ik Monster of the Deep slechts kan aanraden aan de grootste FFXV fans. De fanservice is top en het is meer dan cool om zelf in VR in de wereld van FFXV te staan, oog in oog met de bekende personages, maar de gameplay is te simplistisch en de besturing is net effe te rommelig voor de gamers die niets hebben met FFXV.

SCORE: 3/5

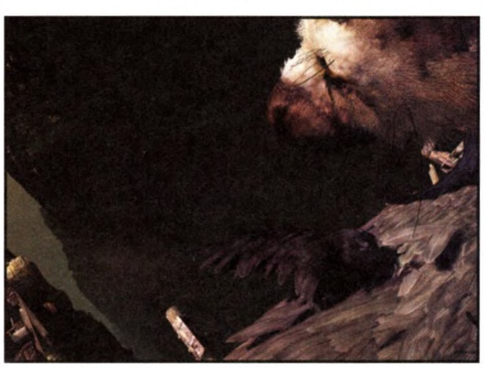
KOTSGEHALTE: 1/5

REVIEW

THE LAST GUARDIAN VR

VR MUSTHAVE AWARD

The Last Guardian is vooral een magische ervaring vanwege Trico. De band die je opbouwt met dit 'vogel-achtige hondenkat beest' is een meesterlijke emotionele rollercoaster ride.



Het leek me dan ook ontzettend tof om je avonturen met Trico in VR te beleven; alleen duurt die (gratis) ervaring, waarin je een klein stukje van de game speelt, slechts een kwartiertje.

De gameplay is super simpel, waarbij je moet teleporten naar de juiste plek en Trico aanwijzingen moet geven om verder te komen. Iedereen kan dit spelen en iedereen zou dat ook moeten doen.

Ontroerd

Deze demo is een absolute VR must-have en er is tot op heden geen enkele VR-content die me zo heeft ontroerd als deze vijftien minuten van The Last Guardian. Trico is op een beeldscherm al fantastisch, maar verandert in VR in pure magie. De interactie met Trico is onvergetelijk en ik durf hier zelfs toe te geven dat ik een traantje heb weggepinkt. Mijn god, wat heb ik je gemist, Trico! The Last Guardian VR is EXACT waarom ik zo'n liefde heb voor virtual reality.

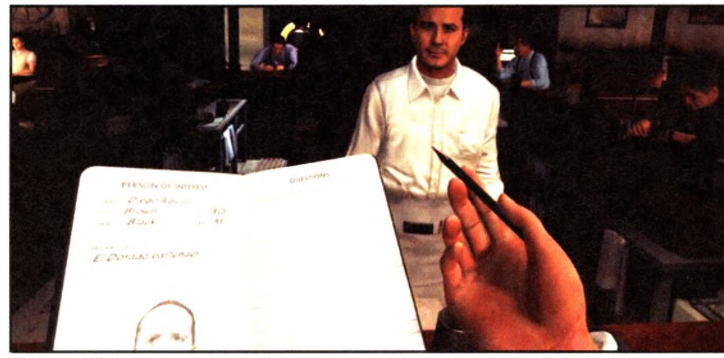
SCORE: 4,5/5

KOTSGEHALTE: 1/5

REVIEW

L.A. NOIRE: THE VR CASE FILES





VR MUSTHAVE AWARD

Als je me vorige week had verteld dat een remake van een game uit 2011 een van de beste VR-games tot nu toe zou worden, had ik je voor gek verklaard. Toch is Rockstar erin geslaagd om L.A. Noire op belachelijk goede wijze naar de HTC Vive te brengen.

The VR Case Files is niet de hele game maar bestaat uit zeven uitgebreide missies, met fragmenten uit de game. Het is een soort van best-of, met de tofste momenten uit L.A. Noire, waarin je opnieuw de controle krijgt over detective Cole Phelps, alleen dit keer in first-person.

Bijna eng

L.A. Noire was vooral meesterlijk vanwege de sfeer en de prachtige gezichtsanimaties. De technieken die Rockstar en Team Bondi daarvoor gebruikten waren revolutionair en zo goed uitgewerkt dat je letterlijk kon zien hoe een character zich voelde en of ie aan het liegen was.

Op een beeldscherm was dit al zwaar indrukwekkend, maar in VR, waarbij je mensen letterlijk recht in de ogen kunt kijken, is het bijna eng. Het is bizar hoe echt het eruitziet en mijn brein werd meerdere keren zo hard genept dat ik er zenuwachtig van werd. Ooit de droom gehad om detective te zijn? L.A. Noire in VR is de ultieme ervaring en bijna een soort misdaad simulator.

Rennen en rijden

De besturing biedt meerdere opties, waaronder het bekende teleport-systeem, maar er is ook een compleet nieuw systeem, waarin je letterlijk je handen langs je lichaam beweegt om in-game te lopen. Hoe sneller je dit doet, des te harder je gaat lopen, en je hebt ook nog een sprint knop. Het is een beetje onwennig in het begin, maar het heeft zeker z'n charme om 'zelf' te kunnen lopen en helpt bovendien met de illusie dat je je character echt bestuurt en voorkomt tevens misselijkheid.

Naast de fantastische ondervragingen van de verschillende personages is de rest van de game ook geweldig omgezet naar VR. Shootouts zijn spannend en werken goed door de motion controllers van de HTC Vive, hand-to-hand combat is super cool in VR en zelfs het rondrijden in de klassieke auto's in een open wereld is iets waar we al sinds de aankondiging van VR over dromen.

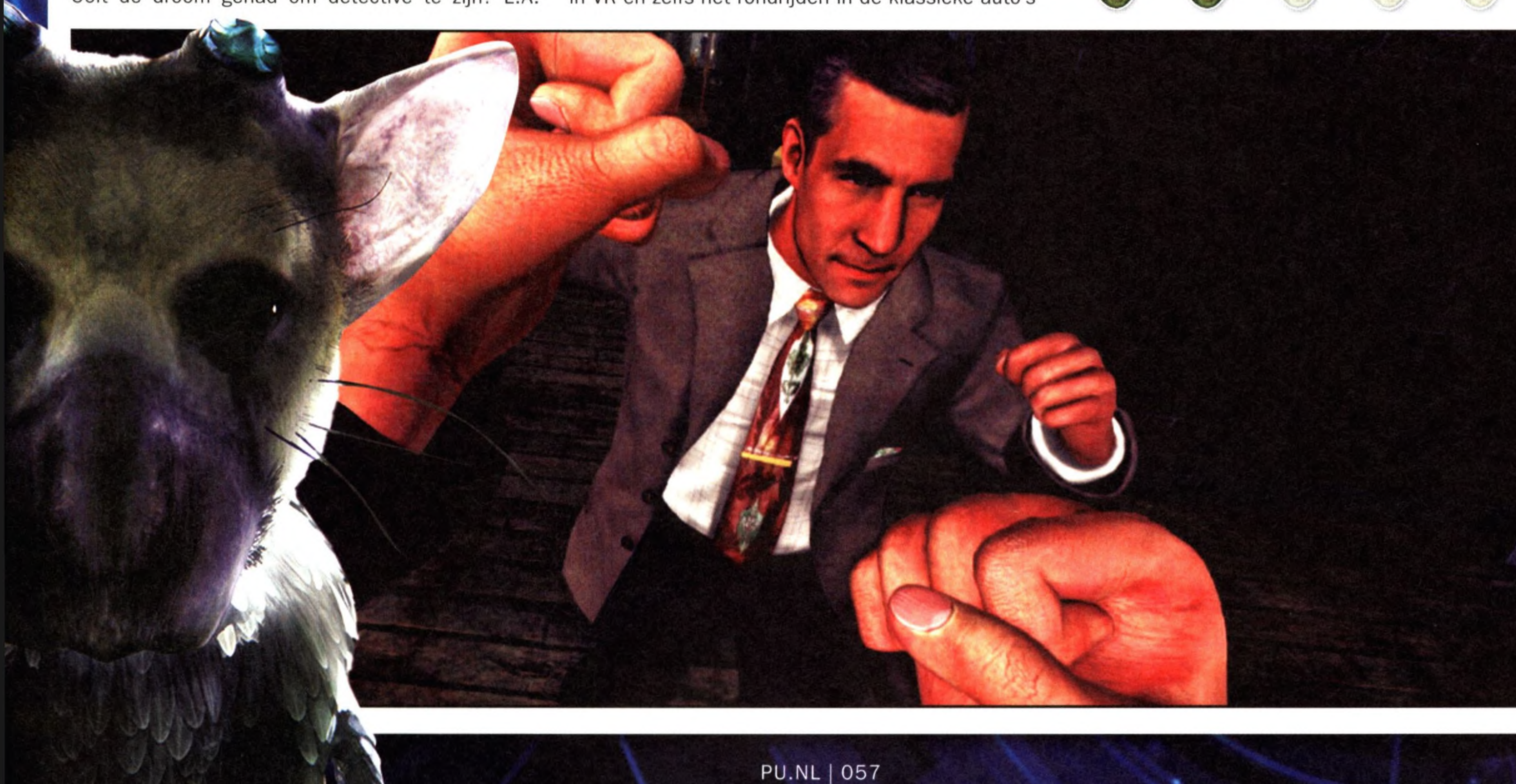
Ik betrapte me er zelfs op me in VR veel beter aan de verkeersregels te houden, omdat het gevaarlijk voelt om de oversized wagens met hoge snelheid over een kruispunt te trappen!

Nieuwe standaard

Iedereen dacht dat Rockstar als eerste met een VR-ervaring zou komen rond GTA, maar ik ben achteraf enorm blij dat ze dat met L.A. Noire hebben gedaan. Ik had een aardige ervaring verwacht, waarin Rockstar voorzichtig experimenteert met VR, maar in plaats daarvan is het is alsof die zeven jaar oude game speciaal is gemaakt voor VR en zelfs een nieuwe standaard neerzet op dit gebied. Alleen Rockstar kan zoiets flikken, ongekend! ✖

SCORE:

KOTSGEHALTE:



TOP TIEN PU'S RUNNING GAGS

Power Unlimited redacteuren? Complete dwazen. Elk van hen heeft minstens tien persoonlijkheidsstoornissen, gedragsafwijkingen en andere syndromen. Omdat humor het beste medicijn is, maken we er maar grappen over, elk nummer weer... Graddus heeft een top tien.



10 ED Z'N SCHOONMOEDER

Ed's schoonmoeder: wie is dat toch? De arme vrouw wordt maandelijks belachelijk gemaakt in ons fraaie blaadje en niemand weet waarom. Is het echt zo'n feeks? Heeft ze haar op haar tong? Of is ze gewoon een ietsepietsie teleurgesteld omdat haar dochter geen bankdirecteur, maar een infantiele eindredacteur aan de haak geslagen heeft?



9 FLORIAN Z'N RED BULL-VERSLAVING

Florian is altijd energiek en vrolijk. Tenminste, wanneer hij zijn Red Bull-infuus heeft aangesloten. Wij waren een keer met hem op de E3 toen hij een paar uur zonder het energiedrankje moest en wat we daar meemaakten, zie je zelfs bij de zwaarste gevallen in de verslavingszorg niet. Schrijnend.



8 SIMON Z'N ARROGANTIE

Simon is de new guy, maar van enige bescheidenheid is geen sprake. Hij eist reviews op, gaf cultfavoriet Conker's Bad Fur Day een keiharde onvoldoende en loopt rond met de arrogantie van een zonnekoning. En dat is alleen nog maar erger geworden nadat ie een high five kreeg van de één na beste voetballer ter wereld...



7 JJ Z'N RAGEQUITS

JJ is een gamejournalist in het lichaam van een bodybuilder. Dat botst soms, met name wanneer hij weer eens in FIFA verliest en zijn testosteron-toevoer gevaarlijke niveaus aanneemt. Dan vliegen de controllers door het testhok. Het is inmiddels zelfs zó erg dat 90% van ons hardware budget opgaat aan nieuwe exemplaren!



6 SAMUEL Z'N LENGTE

Ooit gehoord van het Napoleoncomplex? Volgens deze theorie maskeren kleine mensen hun minderwaardigheidscomplex met overcompenserend gedrag. Nu zeg ik niet dat Sam hier last van heeft, maar zijn bewijsdrang en eeuwige schreeuw om aandacht op Twitter, Instagram en Facebook doen het ergste vermoeden.



5 GRADDUS Z'N WANSMAAK

Graddus: dat ben ik. Ze noemen me ook wel PU's wansmaakman en daar zit zeker een kern van waarheid in. Ik ken in ieder geval niemand die de RPG's van Piranha Bytes voor z'n lol speelt, Dead Island he-le-maal de shit vindt, of Sniper Elite in z'n top drie van 2017 heeft. Het garandeert me sowieso tien reviews per jaar, omdat niemand anders die games aan wil raken!





4 WOUTER Z'N DATES

Sinds het uit is met zijn vriendin zit Wouter op Tinder. Maar waar hij alle vrouwen naar rechts swipet, swipen zij hem standaard naar links. Waarom dames, waarom??? Okay, misschien moet hij zijn mankini een keer thuis laten liggen tijdens dates, maar voor de rest is het een hele lieve jongen, hoor!

3 JURJEN UIT ASSEN

Assen. Het schijnt ergens in Nederland te liggen, maar niemand weet precies waar. Als we afgaan op de tijd die het Jurjen kost om naar de redactie te komen, is het héééł ver weg. Hij zegt altijd dat het 'zo'n leuke stad is'. Maar ach, van iemand die verder alleen in Mushroom Kingdom komt, nemen we dat niet al te serieus.



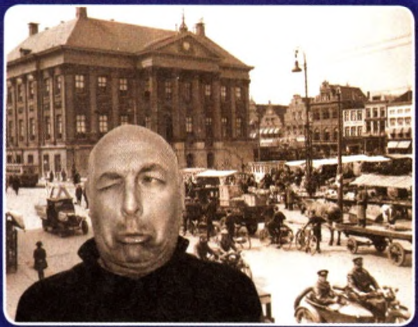
2 TJEERD Z'N BROEKPOEPERIJ

Mensen vragen weleens of Tjeerd z'n hysterische gegil tijdens het spelen van horrorgames fake is. Een act. Mijn antwoord is steevast hetzelfde: absoluut niet! De man is bang voor zijn eigen schaduw, en ik verdenk die gast er zelfs van dat hij Mario niet speelt omdat ie anders nachtmerries krijgt van Bowser. Boe!!!



1 ED Z'N LEEFTIJD

Volgens de mythe heeft Ed nog meegevochten in de Eerste Wereldoorlog en knikkerde hij met Napoleon. Hij is dus oud. Heel oud. Hoe oud? Zelfs wij durven 't hem niet te vragen...





In de Hardwarehoek van deze maand pakt Florian het professioneel aan met een Need for Speed: Payback headset van Sennheiser en een eSports controller voor de PC van Nacon.

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

NACON

ALPHA PAD GC-400ES

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

IK HEB DE NACON REVOLUTION CONTROLLERS VOOR DE PS4 REGELMATIG IN MIJN HANDEN GEHAD. HET ZIJN ZEER FIJNE CONTROLLERS VOOR DE GAMER DIE WAT MEER VRAAGT, BIJVOORBEELD VOOR ESPORTS. NIEUW IS DE PC-VERSIE: DE GC-400ES.



De GC-400ES is in feite een kopie van de Revolution controllers voor de PS4, maar dan exclusief voor de PC. Dankzij de software kan je de controller helemaal naar eigen smaak instellen en vier verschillende profielen aanmaken. Zo kun je met een simpele druk op de knop switchen van profiel als je een game uit een ander genre gaat spelen.



Er zitten daarnaast vier extra knoppen op de achterkant van de controller die je zelf kunt mappen. Zo kan je in een shooter bijvoorbeeld altijd beide duimen op de sticks houden terwijl je springt of je wapen herlaadt. Dit zou op topniveau net het verschil kunnen maken tussen winst of verlies.

Nacon maakt erg fijne eSports controllers en de GC-400ES is hierop geen uitzondering. Hij ligt heerlijk in de hand, heeft grote knoppen, goede sticks die je zelf kunt afstellen en tal van extra mogelijkheden die je niet op een standaard controller zult aantreffen.

Ook voor de PC dus een dikke aanrader, mocht je op zoek zijn naar een controller die je professionele skills ondersteunt.

PRIJS: € 79,99

SENNHEISER

GSP 303 NFS: PAYBACK EDITION

STEEDS MEER HIGH-END FABRIKANTEN GAAN ZICH BEMOEIEN MET GAMING EN DAT IS EEN GOED DING. SENNHEISER STAAT BEKEND OM ZIJN HOGE KWALITEIT AUDIO PRODUCTEN EN BIEDT MET DE GSP 300 EN GSP 303 EEN STRAKKE HEADSET VOOR EEN ACCEPTABELE PRIJS.

De GSP 303 is grotendeels gemaakt van plastic, maar heeft een mooie matte afwerking met in ons geval het NFS: Payback logo op de buitenkant van de headset en in de cups. Er zit een grote volumeknop op en een mic die automatisch mute als je 'm dichtklapt.

De cups zijn lekker groot en omringd met memory foam, waardoor de headset comfortabel om je oren valt en zich naar je hoofd vormt.

Ik ben alleen geen fan van de neppe gladde leer-achtige finish. De stof ademt niet, waardoor je cups op den duur nat worden van het zweet. Erg jammer dus dat je deze niet kunt verwisselen voor cups met een andere finish.

Vaste mic

De audio kwaliteit is prima, waarbij vooral de midden en lage tonen strak blijven, ook op hoog volume. De hoge tonen daarentegen worden erg schel en zelfs een beetje pijnlijk als je de headset voluit zet. Op normaal volume klinkt het geheel echter mooi vol en kan de headset zich meten met andere headsets uit deze prijsklasse.



Ook voor muziek is de headset prima, al is het wel Jammer dus dat je de mic er niet af kunt halen. Je zit dus maximaal voor lul in de trein.

De headset is geschikt voor alle consoles en de PC en heeft een simpele mini-jack aansluiting. Er zit daarvoor overigens wel een verloopstekkertje bij, want uit de headset zelf komen twee onafhankelijke mini-jacks, voor elk kanaal. Je kunt er dus ook simpelweg voor kiezen om de mini-jack voor de mic niet aan te sluiten, mocht je daar geen behoefte aan hebben.

Jammer dus dat je de mic niet kunt verwijderen en de cups niet kunt verwisselen, maar verder een prima headset zonder poespas.

PRIJS: € 99,-



"Finding Paradise is weer een intrigerend en mooi project van schrijver Kan Gao. Het is volwassener, dieper en misschien zelf wel interessanter dan voorganger To The Moon."

"Effe honderd oude minigames van zolder halen, beetje oppoetsen, paar spelstanden eromheen verzinnen, prijskaartje van veertig euro erop, en... (vrolijke kinderstem): KLA-AAAR!"

"Als ik érgens niet blij van word, zijn het wel restjes van eergisteren die je in de magnetron moet smijten waardoor alle vocht eruit gemagnetronniseerd wordt en dus de helft van de smaak weg is."

"Los van enkele kleine frustraties is Capcoms meesterwerk ook in 2018 nog absoluut een adembenemend avontuur."

"Een aardig verlengstuk van de game, en een goede reden om nog eens wat tijd in die prachtige wereld door te brengen."

REVIEWS



NOU NOU, WÁT EEN FEEST!

MARIO PARTY THE TOP 100

Mario is een morsig oud spelmannetje dat al sinds de jaren tachtig steeds hetzelfde trucje herhaalt. Tenminste, dat vinden sommige mensen. Maar Jurjen niet. In Jurjens geest staat Mario voor innovatie.



REVIEW

3DS

Jazeker, Mario staat voor innovatie. Denk aan Super Mario World uit 1990, toen hij zijn platformskills perfectioneerde op die avontuurlijke wereldkaart, waarop hij ook nog eens leerde vliegen en op een dinosaurus reed.
Of denk aan 1992, toen hij voor het eerst met karts ging racen en daarmee een nieuw genre creëerde.

> **"Dan zet ik toch liever spontaan de Switch aan voor een potje Mario Kart 8."**

Denk ook eens aan Super Mario 64 uit 1996, toen Mario zijn eerste sprongen in 3D maakte wat tot een baanbrekende spelervaring leidde.
En in 1999 verscheen weer iets heel origineels met Mario: een virtueel bordspel met minigames en heerlijk veel manieren om je vrienden te treiteren. Ik heb het dan over de eerste Mario Party, uiteraard.

Gewoon kut

Sinds 1999 zijn er tien Mario Party's voor consoles verschenen. Nou waren die niet allemaal zo innovatief als je van Mario zou verwachten. Eerlijk gezegd gaat het voor de Mario Party serie wel een beetje op, dat Mario steeds hetzelfde trucje herhaalt.
En als er al wel sprake was van enigszins verrassende vernieuwingen, zoals de voertuigen waarmee je je verplaatste of de grote rol van Bowser in respectievelijk deeltje 9 en 10, dan waren die enigszins verrassende vernieuwingen gewoon kut.
Nu ik het zo opschrijf: eigenlijk lijkt Nintendo wel een beetje de weg kwijt met de Mario Party serie. En die weg hebben ze met Mario Party: The Top 100, de vijfde Mario Party spin-off voor een handheldspin-off voor een handheldsysteem, helaas niet teruggevonden.

Niets nieuws

Zoals de titel al een beetje weggeeft, draait The Top 100 om honderd minigames. De beste honderd minigames uit de tien Mario Party's die voor tv-consoles verschenen. Althans, volgens de makers. Zij zullen het wel weten.
Terwijl ik de minigames in spelstanden als Minigame-eilanden en Toernooi speel, raak ik soms wel effe vermaakt of onder de indruk van de spitsvondige manier waarop sommige van die spelletjes in elkaar steken. Maar goed, ik heb ze allemaal weleens gespeeld. In die oude Mario Party's, dus. Je hoeft qua minigames dus niet op iets nieuws te rekenen. Er is wel een nieuw bordspel dat toegang geeft tot die bekende minigames, maar daar moet je ook niet te veel van verwachten. Het is klein, zonder veel toeters en bellen, en het is er dus maar ééntje.

Risk of Catan

Het mag duidelijk zijn; deze Mario Party draait om de minigames. En die kun je dus het best met vrienden delen. En dat vind ik nogal een gedoe. Je vrienden moeten een 3DS meebrengen, je moet die verbinding maken, en je zit allemaal op je eigen schermpje te loeren... Dan zet ik toch liever spontaan de Switch aan voor een potje Mario Kart 8.
Ik weet niet of er nog een Mario Party voor de Switch komt. Ik vermoed van wel. Maar laat Nintendo daar dan eens echt iets nieuws van maken. Bijvoorbeeld door monopoly in plaats van ganzenbord als uitgangspunt voor het spelbord te gebruiken, (helemaal niet zo'n gek idee hoor, zie kader), of voor mijn part Risk, of Catan. En dan gewoon inclusief Link, Samus en die geile beer uit Animal Crossing, op spelborden in de bijbehorende stijlen. Zie je wel Nintendo, zo moeilijk is dat niet, een beetje innovatie in deze serie! ✪

BOOM STREET



Dat de Mario Party-opzet zich best leent voor een innovatieve draai, bewees Square Enix in 2011 met Boom Street voor de Wii. Voortbordurend op hun eigen Fortune Street serie, gebruikte Square Enix niet ganzenbord maar het interessantere monopoly als uitgangspunt voor de bordspel-met-minigames-actie. De mix van Mario en Square Enix personages maakte het feestje compleet.



weetje • weetje

Deze Mario Party is weer gemaakt door Nd Cube, de Japanse studio die al sinds 2012 verantwoordelijk is voor enkele van de minste delen uit de Mario Party-serie, waaronder deel 9 en 10, en de handheld-edities Island Tour en Star Rush.

SCORE 41

Lekker makkelijk, Nintendo. Even honderd oude minigames van zolder halen, beetje oppoetsen, paar spelstanden eromheen verzinnen, prijskaartje van veertig euro erop, en... (vrolijke kinderstem): KLA-AAAR! Niet voor mij, dus.

JURJEN



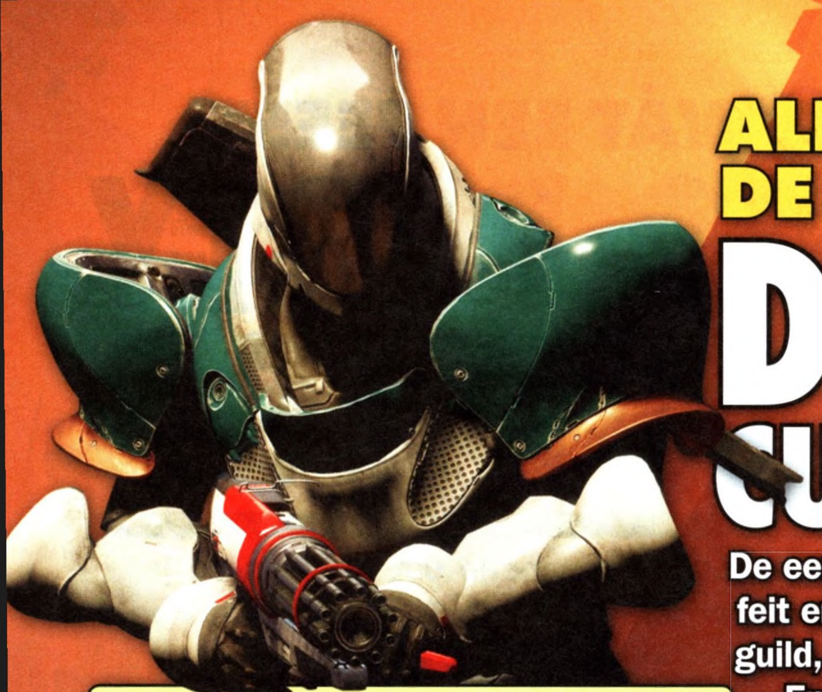
In je eentje ben je hier snel mee klaar. Heb je vrienden met DS-systemen, dan zul je er langer van 'genieten'.

3 UREN

3

BASICS

PARTY GAME
ND CUBE / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



ALPHA OMEGAS OVER DE NIEUWE EXPANSION

DESTINY 2 CURSE OF OSIRIS

De eerste add-on voor Destiny 2, Curse of Osiris, is een feit en Wouter heeft de meest hardcore spelers van z'n guild, de Alpha Omegas, gevraagd wat zij ervan vinden. En hoe zit het met de algehele staat van Destiny 2?

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4



NAAM: Jeroen
PSID: Geronimo1692
Destiny 2 is en blijft een vermakelijke game maar met te weinig content. De campaign van Curse of Osiris was aan de korte kant en voelde daardoor gerushed. De hele game is te casual geworden waardoor het grinden in het niets valt.



NAAM: Kevin
PSID: imafirinmahlazaa
Ik vind Curse of Osiris een prima aanvulling op Destiny 2, maar wel met minimale verbeteringen. De algemene belevenis is echter wel achteruitgegaan ten opzichte van Destiny 1. PvE is te casual geworden om het echt een MMORPG te noemen. No grind, no challenge.



NAAM: Jacco
PSID: JakeStuart12
Destiny 2 is dood voor mij. Hoewel Curse of Osiris drie weken extra speeltijd aan de game toegevoegt, is er vrijwel niets gedaan om de grote problemen van het basisspel op te lossen. Bungie heeft haar tweede kans verknald en ze moeten wel met iets heel speciaals komen om mij voor lange tijd terug in de game te krijgen.







NAAM: Yohan
PSID: DieEneGast
Het was tof om Osiris wat beter te leren kennen in de leuke campaign, die wel wat aan de korte kant is. Er is aardig wat aan het spel toegevoegd, maar het voelt nog steeds niet als genoeg. Het idee achter het wapens forgen is daarentegen wel leuk verzonnen, maar qua grind blijft het daar ook een beetje bij. Al met al is het een leuke DLC waar je zomaar weer een maandje zoet mee bent.



NAAM: Wouter
PSID: WHazuki
Ik was superenthousiast over Destiny 2 als basisspel, juist omdat het met goede uitbreidingen een veel betere game kan worden dan z'n voorganger. Maar nu is er dan de eerste expansion, en dat is één grote déjà-vu. Sterker nog; het is een grotere teleurstelling dan de eerste add-on van Destiny 1, The Dark Below, omdat daar mijn verwachtingen iets lager van waren.
Maar in principe krijgen we weer hetzelfde: een teleurstellende campaign, minimale toevoegingen en gewoon een compleet gebrek aan verrassingen op welk gebied dan ook. Zelfs qua nieuwe wapens werd ik teleurgesteld, want tijdens de campaign waren er zó tragisch weinig (relevante) drops, dat het zelfs de briljante gameplay minder interessant maakte. Gelukkig maakt het weapon crafting systeem nog enigszins iets goed, maar voor de rest zijn er akelig weinig dingen aan Curse of Osiris die ik tof vind...
Ja, natuurlijk ziet het er weer fantastisch uit, met een nieuwe planeet waar je ogen schoteltjes van worden, een vermakelijke, kortere versie van de Raid genaamd Eater of Worlds en hele vette nieuwe maps voor de multiplayer. Maar dat is gewoonweg niet genoeg als je weet dat het grootste gedeelte van de add-on saai en zonder uitdaging is, terwijl Bungie ook nog eens opgewarmde content aanbiedt zoals Heroic Strikes die al standaard in Destiny 1 zaten. En als ik érgens niet blij van word, zijn het wel restjes van eergisteren die je in de magnetron moet smijten waardoor alle vocht eruit gemagnetroniseerd wordt en dus de helft van de smaak weg is. Zo voelt eigenlijk heel Curse of Osiris...

SCORE 40

Curse of Osiris houdt de Destiny 2 speler wel weer een tijdje bezig, maar een beetje tegen wil en dank. Het is qua content namelijk een magere deal en wat betreft innovatie helemaal. De hoop dat Bungie met Destiny 2 een dikke revanche gaat maken, is hiermee enigszins gecrushed.

WOUTER



Best lang, maar niet voor de MMORPG (shared world shooter, ook goed) die Destiny 2 beoogt te zijn.

40 UREN

16

BASICS

SHARED WORLD SHOOTER
ACTIVISION / BUNGIE
1 - 6 SPELERS ONLINE
OUT NOW



EEN WOLF IN HD-KLEREN
OKAMI HD

Samuel heeft Okami nu drie keer gespeeld: één keer op de PlayStation 2, één keer op de Wii en nu dus ook op de PlayStation 4. Toch is hij de game nog steeds niet zat. Okay, wellicht met uitzondering van de veel te lange intro.



Het fijne aan Okami is dat het zo'n game is die bewijst dat een unieke, kunstzinnige grafische stijl altijd beter verjaart dan een poging tot fotorealisme. Okami kwam hier in 2007 uit voor de PS2, maar is zelfs elf jaar later nog altijd een beeldschone videogame. Dat de beelden een 4K-resolutie zijn aangemeten helpt daarbij zeker, maar de belangrijkste reden is dat Okami eruitziet als een bewegend waterverfschilderij. De dikke, zwarte penseelstreken verbloemen de beperkte hoeveelheid polygonen en het krachtige kleurgebruik is als snoep voor je oogballen. Dit maakt het extra bijzonder wanneer je met hoofdrolspeelster Amaterasu (een zonnegodin die de vorm van een wolf heeft aangenomen) door grasvelden rent en je bloemetjes uit de grond ziet ontspruiten en rozenblaadjes door de lucht dwarrelen. Okami's grafische stijl is dus geen pretentieuze gimmick maar een creatieve keuze die de game inhoudelijk en thematisch perfect ondersteunt.

Verfkwast

Ook qua gameplay is Okami nog best van deze tijd; de Zelda-achtige opzet (je verslaat vijanden, lost omgevingspuzzels op, speelt kerkers uit, verkent de wereld, spreekt met NPC's, etc.) weet Okami op eigen manier in te vullen en is nog steeds een genot om te spelen. Zo zijn bijvoorbeeld de 'dungeons' meer natuurlijke onderdelen van de speelwereld in plaats van losse, afgebakende gebieden. Het tofste en origineelste spelelement is echter het gebruik van een magische verfkwast waarmee de spelwereld beïnvloed kan worden. Door een rechte lijn door vijanden te verven kun je ze doormidden klieven, terwijl het tekenen van een cirkel in het water een lelieblad creëert dat als platformpje gebruikt kan worden. Bommen, bruggen, windvlaagjes... de dingen die je met deze kwast kunt tekenen en daarmee kunt materialiseren, geven je daadwerkelijk het gevoel een goddelijk wezen te zijn. Daarnaast is het een daadwerkelijk toffe en memorabele mechanic die niet snel verveelt.

"De dingen die je kunt tekenen en daarmee materialiseren, geven je daadwerkelijk het gevoel een goddelijk wezen te zijn."

Zen

Anno 2018 hebben we echter andere standaarden dan we in 2007 hadden, ook omdat we nu in een wereld leven waarin we revolutionaire games gespeeld hebben als Breath of the Wild. In deze wereld voelt Okami toch stiekem een béétje verouderd, en dat is vooral te merken aan het absurde geduld dat de game van je vraagt. Van de lange intro (het duurt best wel effe voordat je écht mag spelen) tot tekstballonnen die zich langzamer voortbewegen dan een schildpad met reuma; Okami respecteert de tijd en aandachtspanne van de moderne gamers net iets te weinig.
Ook zit er best wat 'vet' aan de game; dit geweldige, bijna veertig uur durende avontuur was vijftien uur korter een bijna perfect epos geweest.
Tenslotte had ik van de heruitgave van zo'n oude game ook wel 60 frames per seconde verwacht, maar helaas draait de game nog altijd op de helft daarvan. Geen ramp, toch lichtelijk teleurstellend.
Dit alles doet niet af aan de status van de game als zijnde een tijdloze klassieker - vooral in combinatie met het prijskaartje van 20 euro - maar besef dus wel hoe 'zen' je Okami moet benaderen wil je er maximaal van genieten. Dus, wees Zen!



Als we nog wat vaker dergelijke artistieke games gaan reviewen, krijg je korting op de PU met je museumjaarkaart.

weetje • weetje

Ook de muziek in deze game is van hoog niveau. Dit komt mede omdat veel met traditioneel Japanse instrumenten is gewerkt, zoals de shamisen (een soort banjo) en de shakuhachi (de Japanse blokfluit).

SCORE 81

Na Breath of the Wild is het duidelijk dat Okami de tand des tijds niet geheel zonder kleerscheuren heeft weten te doorstaan. Maar los van enkele kleine frustraties is Capcoms meesterwerk ook in 2018 nog absoluut een adembenemend avontuur.

SAMUEL



Je kunt de game binnen veertig uur uitspelen. Afhankelijk van hoe relaxed je de speelwereld benadert, kan dat vijf uur schelen.

40 UREN

12

BASICS

ACTION ADVENTURE
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD UITBREIDINGSPAS

SWITCH REVIEW

Breath of the Wild kreeg van Jurjen een perfecte score van 100. Volgens hem waren het de gevoelens van avontuur, hartstocht en verwondering in de game die hem tot dat cijfer brachten. Hij hoopte diezelfde gevoelens ook te krijgen van de DLC. Maar dat pakte anders uit…



Zo'n veertig uur deed ik erover om Breath of the Wild uit te spelen. Dat waren misschien wel de beste veertig uren die ik ooit in een game had beleefd.
Maar het kan veel sneller, bewijzen de speedrunners die tegenwoordig ruim binnen een uur de aftiteling bereiken. Je kunt er ook veel langer over doen, bewijzen mijn kids, die drie of vier titanen halen en daarna gewoon eindeloos, al meer dan honderd uur, blijven avonturieren. Tempels halen. Koroks vinden. Sterker worden, mooie voorwerpen verzamelen om je huis mee te versieren, en gewoon een beetje lekker kloten met de physics en systemen in de game. Ik kijk mee en ben eigenlijk wel een beetje jaloers. Want als je Ganon eenmaal hebt verslagen, voelt het toch een beetje zinloos om steeds sterker te worden en je overlevingskansen in die machtige wereld nog verder te vergroten. Doelloos, eigenlijk. Gelukkig is er de DLC.

Mooie aansporing

De DLC voor Breath of the Wild bestaat uit twee onderdelen die je alleen als bundel kunt kopen. Voor 20 euro krijg je pakket 1: De Meesterproeven, dat ik eerder dit jaar besprak, en pakket 2: De Ballade der Uitverkorenen, dat pas onlangs verscheen.
Even terug naar die Meesterproeven: die draaide met name om de Zwaardproef, waarin ik me zonder wapens of uitrusting een weg door 45 kamers vol monsters moest banen. Het pakket voegde ook een extra moeilijkheidsgraad voor de main game toe. En wat dingen om het verder avonturieren in de buitenwereld te vergemakkelijken. Zoals het Heldenspoor, de Reismedaillon en het Korok-masker.
Al met al een mooie aansporing je skills verder te ontwikkelen en vervolgens nog eens wat dieper in Breath of the Wild te duiken. Maar geen content die me de gevoelens van avontuur, hartstocht en verwondering brachten die ik tijdens mijn eerste veertig uur in de game beleefde. En dat is pakket 2 ook niet gelukt.

"Al met al een mooie aansporing je skills verder te ontwikkelen en vervolgens nog eens wat dieper in Breath of the Wild te duiken."


Link op weg naar de tv-studio voor een uitzending van Het Beste Idee van Hyrule.

Herhalingen

De Ballade der Uitverkorenen heeft wél meer te bieden dan pakket 1. En het gebodene komt dichter bij de hoofdgamebeleving.
Om te beginnen moet je een soort zelfmoordmissies naar vier kampen zien te overleven. Je krijgt een nieuw wapen dat elke vijand met één klap doodt, maar zelf leg je ook na één klap het loodje. Een mooie aanleiding om je strategische pijl-en-boog-skills te verfijnen. Vervolgens moet je allerlei vage en minder vage aanwijzingen volgen om speciale dingen te vinden en tempels te laten verschijnen. Daarop volgen nog wat herhalingen van eindbaasgevechten uit de main game. Tenslotte word je beloond met een voertuig dat niet helemaal in de wereld van Zelda lijkt te passen: een motorfiets genaamd Triforcer Zero. Maar wat maakt het uit; die motor is een stuk sneller en wendbaarder dan een paard, dus een mooi vehikel om nog eens wat dieper in de wereld van Breath of the Wild te duiken.
Al met al is de uitbreidingspas een aardig verlengstuk van de game, en een goede reden om nog eens wat tijd in die prachtige wereld door te brengen. Maar essentieel mag het niet heten.

WAAR IK OP GEHOOPT HAD?

Waar ik op gehoopt had? Nou ja, misschien een nieuw ecosysteem met een heel nieuw volkje en een werkelijk nieuw verhaal. Of misschien zoiets als Majora's Mask, dat op de basis van Ocarina of Time varieerde met een compleet gestoord verhaal, unieke sfeer en bijzondere tijdsstructuur, waarin dezelfde drie dagen steeds weer opnieuw werden herhaald. Maar goed, Majora's Mask was weliswaar als extraatje voor Ocarina of Time begonnen, maar werd uiteindelijk uitgebracht als volwaardige sequel.
Misschien is dat gewoon wel wat ik verlang: een volwaardige sequel op Breath of the Wild.

SCORE **75**

Wie het hoofdavontuur van Breath of the Wild heeft voltooid en meer van hetzelfde verlangt, kan met de uitbreidingspas nog zo'n vijftien uur 'best goeie' gameplay aan zijn avontuur vastplakken. Maar die uren voelen meer als een herhalingsoefening dan iets nieuws of essentieels.

JURJEN



Voordat je alles hebt gevonden, verslagen en verzameld, ben je toch weer vijftien uur verder.

15 UREN

12

BASICS

ACTION ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

GEEN HUILIE, HUILIE MEER

FINDING PARADISE



Simon was duidelijk toen de rest van de redactie vroeg wat Finding Paradise was. Hij riep iets over een gebroken hart, over naar de maan gaan en stormde vervolgens boos naar buiten om deze game te gaan spelen… Huh?



REVIEW

PC

Het einde van Metal Gear Solid 3 zorgde ooit voor een brok in m'n keel, maar alleen de game To The Moon heeft me daadwerkelijk tot tranen geroerd. Ik was ook nog eens zo slim om die game te spelen tijdens een vlucht naar L.A. en de credits rolden precies tijdens de landing voorbij. Iedereen om me heen stond op en pakte zijn spullen uit de bagagerekken, terwijl ik muisstil bleef zitten, starend uit het raampje, in de hoop dat mijn medepassagiers de tranen niet zagen. Extra gênant, want iedereen die op het scherm van m'n laptop keek, zag niets meer dan een simpel ogend pixelachtige spelletje.

"Als je in het vliegtuig een potje gaat zitten janken, maar niemand ziet je tranen, zijn ze dan wel echt?"

Zij die gaan sterven

To The Moon vertelt een intiem verhaal met een briljante scifi-twist. Het bedrijf Sigmund Corp. heeft een techniek ontwikkeld waarbij mensen op hun sterfbed herinneringen kunnen laten veranderen, zodat ze denken dat ze het perfecte leven hebben geleid. Twee medewerkers duiken jouw herinneringen in, passen hier en daar wat dingen aan en ineens weet je nog precies hoe jouw dochter niet omkwam bij dat auto-ongeluk, hoe je de loterij won en als miljardair door het leven ging of hoe je de relatie met de vrouw van je dromen nooit verneukt hebt en jullie gewoon nog lang en gelukkig leefden in plaats van uit elkaar gingen.

Kortom; vlak voor je sterft, denk je terug aan een leven vol rijkdom, liefde en geluk dat je met je soulmate deelde. Dat je in realiteit ongelukkig, kinderloos en zonder liefde oud bent geworden, ach, telt dat nog als je herinneringen iets anders zeggen?

Het is de interessante vraag die To The Moon stelt, zonder dat het daar zelf een waardeoordeel aan hing. Naast natuurlijk de vraag: als je in het vliegtuig een potje gaat zitten janken maar niemand ziet je tranen, bestaan ze dan wel echt?



Was dit de Telegraaf, dan was het bijschrift: 'Liefde is samen musiceren'.



Laatste wens

Een paar experimentele tussendoortjes daargelaten, is Finding Paradise het directe vervolg op To The Moon. De persoon in kwestie is dit keer voormalig piloot Colin Reeds en de speler neemt wederom de controle over twee Sigmund Corp.-medewerkers die zijn geheugen in duiken.

Het vreemde is alleen dat Colin geen specifieke wens heeft. Hij geeft simpelweg aan 'nergens spijt van te willen hebben' en drukt het bedrijf op het hart dat de herinneringen aan zijn gezinsleven intact moeten blijven. Het is een vage opzet die ik hier ook bewust vaag wil houden, want het springen tussen de herinneringen die Colins leven vormen en de confronterende waarheid achter zijn wens, moet je als speler echt zelf ervaren.

Een snaar

Blijft er nog iets over om te vertellen? Ja, bijvoorbeeld het feit dat je amper iets doet. Ondanks zijn pixelachtige uiterlijk is Finding Paradise (net als zijn voorganger) misschien wel het best te omschrijven als een Walking Simulator. De spaarzame 'puzzels' voegen weinig toe en veel meer dan rondlopen en dingen aanklikken doe je niet. Gelukkig vullen het schrijfwerk (met welkome komische noot) en de soundtrack (onwaarschijnlijk prachtig) het mooie verhaal op perfecte wijze aan.

Schrijver Kan Gao is duidelijk veel volwassener geworden, het verhaal is minder eendimensionaal dan To The Moon en qua thematiek durft hij dieper te gaan en meer risico's te nemen. Props daarvoor, al betekent het niet dat zijn nieuwste game hetzelfde effect heeft als zijn tranentrekkende voorganger.

Zonder gameplay en zonder de nieuwigheid van het concept 'herinneringen veranderen', leunt de ervaring nóg meer op het verhaal, en dat is dit keer eerder intrigerend dan ontroerend. Het leunt minder op clichés dan zijn voorganger, maar juist daar bleken die extreem effectief.

Finding Paradise raakt wel een snaar, maar niet dé snaar. Al is dat misschien maar beter ook, want zit er echt iemand te wachten op een coupé vol jankende gamers? ✪

weetje • weetje

Buiten het feit dat je To The Moon echt MOET spelen, zitten er tussen die game en deze nog drie korte projecten: Sigmund Corp. Minisode 1 en 2 en het meer experimentele A Bird's Story. Aanraders voor iedereen die iets dieper in deze bijzondere wereld wil duiken.

SCORE 78

Finding Paradise is weer een intrigerend en mooi project van schrijver Kan Gao. Het is volwassener, dieper en misschien zelf wel interessanter dan voorganger To The Moon, maar weet niet dezelfde plek in mijn hart te veroveren als die onvergetelijke tranentrekker.

SIMON



Verdubbel de speelduur van het origineel maar, want uiteindelijk stonden er bijna vijf uren op de teller.

5 UREN

BASICS

WALKING SIMULATOR
FREEBIRD GAMES
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE AL ONZE VINGERS NOG HEBBEN

KARIGE CAR COMBAT



Titel: Auto Age: Standoff
Platform: PC
Prijs: € 9,99

Best leuk carcombat spelletje dit, met een geinige glamrock soundtrack en een cool retro-stijltje. Offline is er niet zoveel te bleven (hoewel de tutorial geinig is), maar online zijn er wel wat modes en maps om je tegenstanders in te vernietigen, wat geen straf is met de prima, vrij soepele gameplay. Je kunt de paar soorten auto's nog een beetje customizen zodat ze precies spelen zoals je wil, maar veel meer vlees zit er niet aan...

En dat is jammer, want met wat meer content en bijvoorbeeld een story mode waarin het verhaal van de tutorial verder gaat, was dit een prima deal geweest voor een tientje. **Nu voelt het meer aan zoals die shareware van vroeger;** als je niet beter wist, zou je toch echt denken dat er iets miste.

OORDEEL:





DE GAME DIE YOOKA LAYLEE HAD MOETEN ZIJN



Titel: A Hat in Time
Platform: PC / Xbox One / PS4
Prijs: € 28,49



Yooka Laylee had de comeback moeten worden voor old skool platformgames, maar werd dat uiteindelijk niet door technische mankementen, ongepolijste platform-elementen en humor die de plank net effe te vaak missloeg. Gelukkig is daar A Hat in Time, dat in alles lijkt op de game die Yooka Laylee had moeten zijn! Op de PS1 en PS2 vierde het platformgenre zijn hoogtijdagen, maar daarna bleef er maar weinig van over. Zelfs de Ratchet & Clank games zijn geen echte traditionele platformers meer, zoals bijvoorbeeld Klonoa, Sly Cooper, Ape Escape, Rayman, Croc, Crash Bandicoot en Spyro the Dragon dat waren. A Hat in Time brengt het genre weer terug, pakt de juiste elementen van bovenstaande games **en sprenkelt er een vleugje Super Mario 64 overheen.**





In A Hat in Time is een meisje onderweg naar huis met haar ruimteschip, maar onderweg crasht haar toestel en raakt ze al haar zandlopers kwijt, de brandstof voor haar schip. Verdeeld over vier totaal verschillende werelden met ieder meerdere levels, moet je de zandlopers zien terug te vinden en dat doe je met behulp van een mysterieus ander meisje dat je regelmatig tegenkomt tijdens je zoektocht. Daarnaast kan je gebruik maken van verschillende hoedjes, vandaar de titel van de game.
In de levels liggen hier en daar bolletjes wol waar je nieuwe hoedjes mee kunt maken. Alle hoedjes zien er cool uit en geven de nodige stijl aan het meisje, maar ze hebben ook allemaal een speciale feature. Zo kan je afhankelijk van welk hoedje je opzet, harder rennen, hoger springen, zien waar er iets boeiends ligt in

HOED IN JE HAND



Titel: Fez Pocket
Platform: Mobile
Prijs: € 5,49

Fez verscheen in 2012, een jaar waarin ik de indiescene nog op de voet volgde en grote verwachtingen had over wat die scene ons allemaal zou brengen. Om even de tijdgeest te schetsen: het was het jaar waarin ook het fabuleuze Journey verscheen. Een tijd waarin woorden als verrassing, vernieuwing en verwondering weer écht wat te betekenen kregen in de wereld van de videogames. Dus niet zoals de huidige tijd, waarin de indiescene vooral 2D-pixelplatformers met een geinige twist voortbrengt.
Gek genoeg is Fez dat ook, een 2D-pixelplatformer met een geinige twist. **Alleen die geinige twist is wel supercool.**



De wereld blijkt namelijk minder plat dan hij lijkt, als Gomez kort na het begin van de game een hoedje ('fez') krijgt dat hem de hele spelwereld in 3D laat roteren.

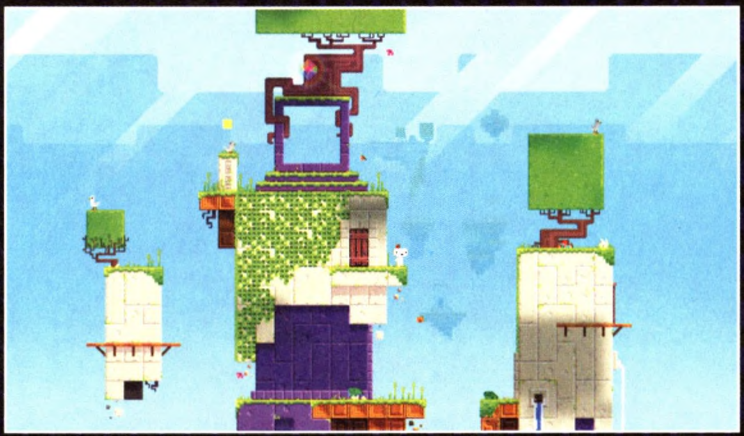
Fez Pocket is dezelfde game als Fez, maar dan op je mobiel, en dus met touchscreenbesturing. Dat werkt érg lekker voor het roteren, maar niet zozeer voor het platformen. Gelukkig is de game zeer vergevingsgezind: als je na een mislukte sprong in de diepte dondert, word je gewoon weer teruggezet op het platform waarvandaan je de sprong wilde wagen. En **gelukkig draait de game ook niet om precieze sprongetjes**, maar om verrassingen, vernieuwing en verwondering. En dat werkt ook op mobiel.



OORDEEL:

De enige 2D-pixelplatformer met een geinige twist die je nodig hebt.







het level of bommetjes maken om de badguys dwars te zitten. Er zit veel variatie in en het zorgt voor leuke momenten, waarbij je soms **snel van hoedje moet wisselen om ergens voorbij te komen**.

De platforming is perfect afgewerkt en de game speelt hierdoor heerlijk weg. Er zijn daarnaast aardig wat collectibles te vinden in de vorm van de bolletjes wol en de hoedjes, en de game is zo opgezet dat je terug moet gaan naar eerdere levels zodra je bepaalde hoedjes hebt vrijgespeeld, om nog verder te komen in dat level. Tot slot zijn de werelden prachtig vormgegeven, zeker voor een indie, en zit er lekker wat variatie in de omgevingen. Allemaal ingrediënten voor een heerlijke old skool platformgame.
Erg jammer dan ook dat de battles een beetje tegenvallen. Het vechtsysteem is te simplistisch en biedt weinig uitdaging, waardoor de game een beetje te gemakkelijk is. Wat meer diepgang en de game was nog meer richting Gold Award gegaan.

SCORE 83

KLIKKEN IS LEUK



Titel: Chaos on Deponia
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 29,99



Point and click games spelen op een console is een beetje hetzelfde als **met 120 kilometer per uur achterstevoren op je brommer rijden**. Het kan, maar om nou te zeggen dat het lekker stuurt...niet echt. Chaos on Deponia is echter de tweede point and clicker die ik speel op een console, waar de besturing met een controller wél lekker werkt. De tweede ja, want Deponia (het eerste deel uit de serie) was ook meer dan goed te doen op consoles.

Ik heb niet het idee met een goedkope port te maken te hebben, maar met een port waar wat liefde in is gestoken. Een port dus ja, want Chaos on Deponia kon je in 2012 al spelen op PC. Mocht je dat nog niet gedaan hebben en hou je van lachen, een beetje puzzelen en op dingen klikken (of drukken in dit geval), dan staat op deze game misschien wel jouw naam.
Chaos on Deponia heeft **een goed geschreven script, leuke animaties en prima voice acting**. En je hoeft het eerste deel niet eens gespeeld te hebben, want je krijgt een meer dan uitgebreide samenvatting aan het begin van Chaos on Deponia. 'Prima deluxe' dus, zoals Tjeerd zou zeggen.

OORDEEL:



ROGUELIKE IN KAARTKLEREN



Titel: Hearthstone: Kobolds & Catacombs
Platform: PC / Mobile
Prijs: Free-to-play



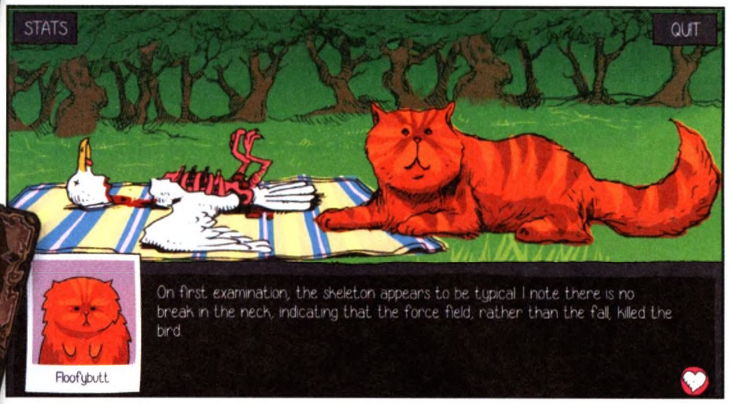
Na een paar maanden pauze was de release van Kobolds & Catacombs de reden dat ik weer terugkeerde naar Hearthstone. En daar beleefde ik weer **ouderwets fijn kaartplezier, met name tegen de computer**.
In Dungeon Run moest ik het opnemen tegen acht steeds sterkere tegenstanders, met elk hun eigen deck en speciale kracht. Door deze bazen te verslaan, kreeg ik toegang tot nieuwe kaarten voor mijn deck en mijn eigen speciale krachten. Heerlijke goodies die ik bij een verloren partij allemaal weer kwijtraakte - pijnlijk als je net een soort van ultiem deck hebt veroverd en bij de zevende baas bezwijkt.

En zo heeft Blizzard eigenlijk **de ervaring van een roguelike in de mal van een kaartspel gegoten**, ook qua sfeer en verhaaltje. Ogenschijnlijk simpel van opzet maar de lol en eeuwige verleiding van 'nog één run dan maar' zijn er niet minder om.
Iets minder tevreden ben ik over de nieuwe kaarten die deze expansion met zich meebrengt. De belangrijkste zijn weer gericht op één truc, waar je dan je hele deck een beetje omheen moet breien. Ik zie het nog effe aan, maar overweeg een nieuwe pauze.



SCORE:





VOL KATTENKWAAD



Titel: Purrfect Date
Platform: PC
Prijs: € 9,99



Ik heb in mijn leven een hoop maffe shit gespeeld, maar deze game slaat echt alles. In deze mix van een 'visual novel' en een 'dating sim', speel je een mens (ja, echt waar), die gaat daten met katten (ja, ook echt waar) en zo ontrafel je een mysterie op een katteneiland.
Verwacht niet dat er enige skills bij komen kijken; je bent vooral tekst aan het lezen en aan het klikken. Klinkt niet spectaculair, maar extreem weird en grappig is het dan weer wel. Zo ben ik dronken geworden met de kat McMurphy, heb ik gesjanst met de poes Floofybutt en heb ik over nagellak gebabbeld met weer een andere poes Snooty Booty.
Je bent de hele tijd eigenlijk niks aan het doen, maar toch intrigeert Purrfect Date en blijf je klikken en **gniffelen om de donkere humor en het bizarre verhaal**.

SCORE 140

FUCK YOU!



Titel: Signs of Darkness
Platform: PC
Prijs: € 14,99



Okay, hier heb ik per ongeluk m'n tijd aan verspild; dat moet ik effe kwijt. Zie dit stukje daarom maar als een manier voor mij om m'n hart te luchten, want ik ben bang dat het verder vrij weinig nut heeft. Ja, hoogstens als waarschuwing. Of wellicht is mijn leed nog enigszins entertainend. I dunno.
Misschien is het niet eerlijk om Signs of Darkness heel hard de grond in te stampen, want de game is in Early Access. Dat was dan ook een beetje de fout, want Ook Gespeeld is daar niet zozeer de rubriek voor. Maar ondanks dat dit een vroege versie is, vertelt mijn jarenlange ervaring als gamerecensent me **dat het 'm niet gaat worden met Signs of Darkness. Not evah.**



Ik begon deze 'RPG' met wellicht de lelijkste character creator ooit. De volledig willekeurige sliders zorgden ervoor dat ik het personage steeds lelijker en misvormder kon maken... of er gebeurde gewoon niets. Ik zette alles maar naar de default-stand, want op die manier was het poppetje het minst afzichtelijk.
Daarna volgde een introductieverhaaltje (dat ik een halve seconde erna meteen vergat) en mocht ik rondlopen in een wereld vol grote, gloeiende paddenstoelen. **Dat is meteen het meest positieve wat ik over Signs of Darkness te melden heb: 'grote, gloeiende paddenstoelen'.**

Ik praatte met een gast die gewoon doorliep terwijl ik met hem converseerde, waarna hij toch maar met mee wandelde. Hij zag eruit alsof hij klaar was om te knokken, ikzelf als een gewillig, ongewapend slachtoffer. Even verderop stond een grote kristal die ik wilde pakken, aangezien er met flinke letters 'Activate' of iets dergelijks middenin m'n scherm stond. Helaas, welke knop op het toetsenbord of de muis ik ook indrukte, er werd helemaal niets geactiveerd. **Dit triggerde me enorm.** Maar toch ging ik verder, ondanks dat mijn OCD explodeerde. Totdat ik vast kwam te zitten in een gat. Hoe hard ik ook aan de muis rukte en op de spatiebalk plus pijltjes ramde, ik kwam er niet meer uit. Net zoals deze game nooit uit Early Access komt.

OORDEEL:

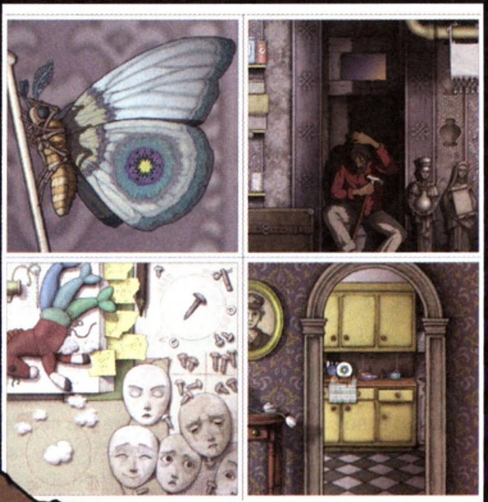


MEER KUNST DAN GAME



Titel: Gorogoa
Platform: iOS / PC / Switch
Prijs: € 5,49 / € 11,99 / € 14,99

Zo eens in de zoveel tijd duikt de vraag weer op: kunnen games kunst zijn? Naar mijn mening kan dat best, maar ik vind zowel vraag als het eventuele antwoord niet belangrijk genoeg om erover te discussiëren. Zou ik dat wél graag willen (met welk doel?), dan zou ik met Gorogoa een mooie stok hebben om mijn critici mee om de oren te slaan. Of laat ik het wat vriendelijker zeggen: **een mooi demonstratiemiddel om mijn kunstminnende medemens mee te overtuigen.**





In Gorogoa (alleen de naam klinkt al kunstzinnig) werk je met vier panelen op een wit canvas. Op die panelen verschijnen prachtige, klassiek ogende, soms jugendstil-achtige tekeningen, die je kunt verschuiven - bijvoorbeeld om ze aan elkaar te passen. Soms zitten er ook uitsneden in de tekeningen; op de plaats van een deur is bijvoorbeeld een opening. Als je die opening nu over een landschap plaatst, dan kan je personage misschien wel naar dat landschap lopen. Maar dat weet je niet zeker. **Je moet het een beetje proberen en zien wat er gebeurt.** Trial and error heet dat in gamestermen. Vergeet daarbij ook niet dat je kunt inzoomen en uitzoomen.

Waarschijnlijk zit er ook een verhaal achter de dingen die je puzzelend ontdekt en ziet gebeuren, maar dat is niet echt duidelijk. Het heeft te maken met licht, sterren en prachtige natuur enerzijds, en duisternis, grauwheid en oorlog anderzijds. Het gaat denk ik ook om het ontdekken van verborgen structuren in de wereld om je heen. En over fruit.



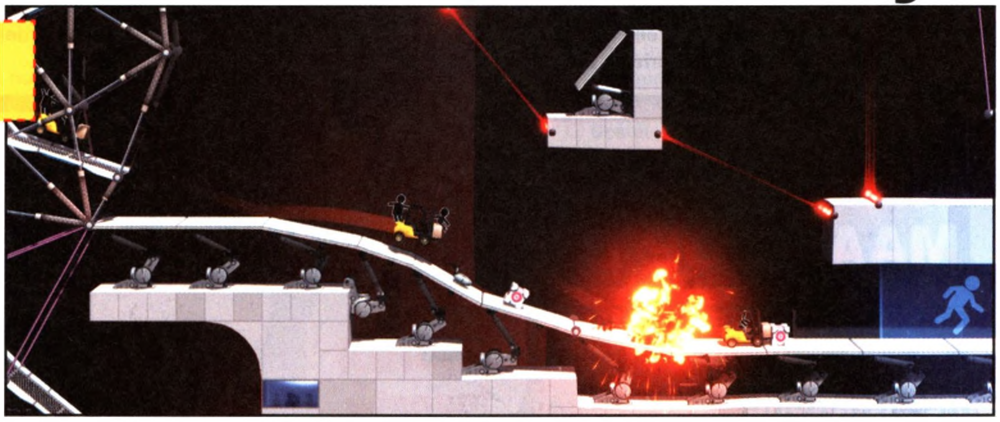
Dat ik het verhaal niet echt kon volgen, deed geen afbreuk aan mijn ervaring. Integendeel, Gorogoa hield mijn geest constant een beetje verwonderd, soms ook licht gefrustreerd en altijd geïntrigeerd. **Tenslotte liet de game mij in verwarring achter**, zoals ik dat bij aangrijpende kunst ook weleens heb.

SCORE 85

CONSTRUCTIEF PUZZELSPELLETJE



Titel: Bridge Constructor Portal
Platform: PC / iOS / Android
Prijs: € 9,99 (PC) en € 5,49 (iOS en Android)



Ik wil niet de 'Captain Obvious', of brenger van slecht nieuws zijn... maar een **Portal 3 zullen we never nooit niet gaan spelen**. Deze serie is hetzelfde lot beschoren als Half-Life 3: alle mensen die aan de originele games hebben gewerkt zijn weg bij de ontwikkelaar en Valve is sowieso niet meer geïnteresseerd in het ontwikkelen van traditionele videogames.
Gelukkig lenen ze nog wel graag hun licenties uit voor geinige cross-overs. Tadaa! Daar is Bridge Constructor Portal.

De titel verklapt al een beetje wat je moet doen in deze game: en dat is bruggen, glijbanen, schansen en andere constructies bouwen om zo in zestig verschillende levels de Bendies in hun karretjes naar het eindpunt te brengen.



Het fijne aan deze Bridge Constructor (die binnenkort ook voor PS4, Xbox One en Switch uit zal komen) is dat je nu dus **gebruik kunt maken van de Portal-gadgets**; zoals de portals (duh), een soort van turbogel, kubussen en eigenlijk alles wat je kent uit de Portal-games. De game wordt aan elkaar gepraat door de originele stem van GLaDOS en bevat dezelfde soort humor als de originele Portal-games. Toch wordt het nooit zo grappig als Portal, maar misschien word ik wel een zure, ouwe lul.

En als ik dan nu toch een beetje aan het zeiken ben op Bridge Constructor Portal; ik vind het dus oprecht heel erg jammer dat **jezelf geen controle hebt over de portals**. Want, geef toe, dat was toch juist het leukste aan de Portal-games? Jezelf een beetje opsluiten in een oneindige loop van blauwe en oranje 'portals'. Nu zijn ze dus fixed in de levels en móet je er gebruik van maken om zo bij het eindpunt te komen. Spijtig.

Maar goed, klaar met het gezeur en gezeik, want Bridge Constructor Portal is verder een hele fijne puzzelgame. Van tijd tot tijd frustrerend moeilijk, maar als je je brein effe flink laat kraken, kom je altijd wel tot de juiste oplossing. Mocht dat niet lukken, dan helpt de game je op subtiele wijze, waardoor je nooit echt vast komt te zitten.
Het is dan wel geen Portal 3, maar met z'n vriendelijke prijs en de uitdagende levels is Bridge Constructor Portal **een dikke aanrader** voor de bruggen bouwende puzzelfanaten.

SCORE 80



ESPORTS UPDATE

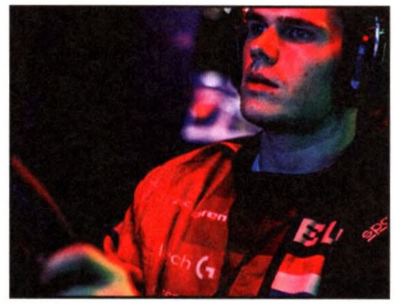
Het nieuwe jaar is begonnen en we hebben er zin in! In deze aflevering constateren we dat Team Power Unlimited uit is op revanche, Russische eSporters hun mening niet mogen geven en stellen we je voor aan het nieuwste racetalent van Nederland.

• 2018 is nog maar net begonnen maar de eerste toernooien voor **Team Power Unlimited** dienen zich al aan. De aftrap is op de altijd beregezellige LAN **Frag-o-Matic** in Weeze (B), waar ze een jubileum vieren met deze keer als thema: Fairy Tales. Afgelopen editie van Frag-o-Matic ging voor Team PU niet helemaal vlekkeloos, dus ze zijn gebrand op **revanche!** Lijkt het je leuk om aanwezig te zijn bij **een van de grootste LAN's van de Benelux** dan moet je snel zijn, want de kaartjes gaan heel hard.



• Dat niet iedere mening in Rusland gewaardeerd wordt, is algemeen bekend. Ook in de **Russische eSports-wereld** lijkt censuur aan de orde van de dag. **League of Legends** speler Kirill '**Likkrit**' Malofeyev had **commentaar** op de Russische League of Legends organisatie CIS en kreeg per direct een **ban van zes maanden**. Likkrit besloot daarop per direct zijn **carrière te beëindigen**. Wat hij nu gaat doen is niet bekend, maar hopelijk heeft het niets te maken met **een gedwongen verhuizing naar Siberië**.





• **Rudy van Buren** is het nieuwste Formule 1 talent in Nederland. Gelukkig voor Max Verstappen doet hij dit niet op een circuit, maar in een **simulatieprogramma** van Formule 1-gigant **McLaren**. Tijdens de **World's Fastest Gamer**-competitie was van Buren de snelste van ruim dertigduizend deelnemers. Zijn beloning? Een **contract** om te racen bij McLaren. **Virtueel** natuurlijk.

• Een **enthousiast publiek** is een van de zaken die eSports vet maakt. Toch moet daar verandering in komen als het aan competitie-organisator **FaceIt** ligt. Met hun ECS-toernooien trokken zij vaak volle zalen, maar nu willen ze juist toernooien **zonder publiek**. Ze denken dat het **beter voor de spelers** is. Het zou onder andere **stress verminderen**, waardoor je als organisator beter **unieke momenten** kan creëren waar fans dan weer profijt van hebben. Hun eerste toernooi werd gespeeld in een arena zonder publiek en zoals je op de foto kan zien, is dat net zo **sfeervol** als de gemiddelde donderdagavond in **bejaardenhuis de Gammele Gans**.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

19 - 28 januari - ELEAGUE finales Boston $ 1.000.000

HEARTHSTONE

18 - 21 januari - Wereldkampioenschappen Hearthstone Amsterdam $ 1.000.000

LEAGUE OF LEGENDS

19 januari - League of Legends LCS $ 200.000

Op 19 januari begint de LCS weer. Dit zijn de grootste competities als het gaat om deze populaire MOBA. Op 19 januari trapt Europa af en een dag later beginnen ook in Noord-Amerika de wedstrijden. Op beide continenten kunnen we genieten van Nederlandse spelers: Fabian 'Febiven' Diepstraten beproeft zijn geluk in Amerika, terwijl Milo 'Pridestalker' Wehnes bij het Duitse Schalke 04 onder contract staat.

OVERWATCH

11 januari - 11 februari - Overwatch League Stage 1 $ 125.000

Anderhalf jaar hebben we erop moeten wachten, maar de Overwatch League is ein-de-lijk van start gegaan. Blizzard heeft lang gewerkt aan het klaarmaken van de game voor eSports en dat is ze dan ook aardig gelukt. Zo hebben ze ervoor gezorgd dat elk team unieke skins heeft en hebben ze een paar gigantische namen aangetrokken om verslag te doen van het hele evenement. Overigens hebben de teams flink moeten dokken om mee te mogen doen; een plek kon tot wel twintig miljoen dollar kosten.

SOCIAL



"eSports meets football!"

twitter **@S04eSports**

De eSporters van Schalke 04 kregen een mooie verrassing; hun nieuwe team werd namelijk gepresenteerd aan het publiek in de Veltins Arena. In de rust van de voetbalwedstrijd Schalke 04 tegen FC Köln mochten de spelers het veld op.



"Sommige Taiwanese fans kwamen erachter wanneer ik landde."

twitter **@G2Thijs**

ThijsNL is niet alleen in Nederland populair. Toen hij naar Taiwan ging voor het All-Stars-toernooi stonden Taiwanese fans hem op te wachten voor een foto.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Florian heeft één keer in z'n leven gevochten, en dat was omdat...?**
- A) Hij per se met Axel wilde spelen in Streets of Rage
- B) Iemand 'm uitlachte toen hij z'n pet afdeed
- C) Een kleine Spanjaard met z'n vriendin zat te flirten

2 **Met welk idee kwamen de jonge ontwerpers om de conventies van Zelda te breken?**
- A) Ruimteschepen die koeien kunnen ontvoeren
- B) Een hoed die je kunt gooien om vijanden over te nemen
- C) Terrein veroveren door het te beschilderen of te bespatten met inkt

3 **Wat kan echt niet meer in 2018?**
- A) Een regeringsmaatregel die in geen enkel verkiezingsprogramma staat, maar wel 1.4 miljard kost
- B) Iets roepen over Half-Life 3
- C) Gabe Newell uitschelden voor dikke aambeienbeffer

4 **Een van grootste mysteries in gaming is?**
- A) De box art van Phalanx
- B) Dat zo'n schijtlollig blaadje als PU nog steeds bestaat
- C) Waar dat derde deel van die dikke aambeienbeffer blijft

5 **Waarom lag Simon drie dagen op de intensive care?**
- A) Het was zo ongeveer de enige smoes die hij nog niet gebruikt had toen ie voor de zoveelste keer z'n deadline miste
- B) Vanwege de plotselinge aankondiging van Mega Man 11
- C) Vanwege het nieuws dat z'n idool Ronaldo zich wil plaatsen voor de komende Olympische Spelen op het onderdeel 100 meter kunstneuken met versierde lul

6 **Bier is leuk, maar wil je echt loltrappen dan?**
- A) Ga je met een pil in je mik naar een ruilbeurs voor navelpluisverzamelaars
- B) Ga je aan de tequila
- C) Bestel je een meter Fristie on the rocks voor een groep Satudarah leden

DIT kun *jij* winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN SENNHEISER GSP 303 HEADSET NEED FOR SPEED PAYBACK EDITION T.W.V. € 100,-

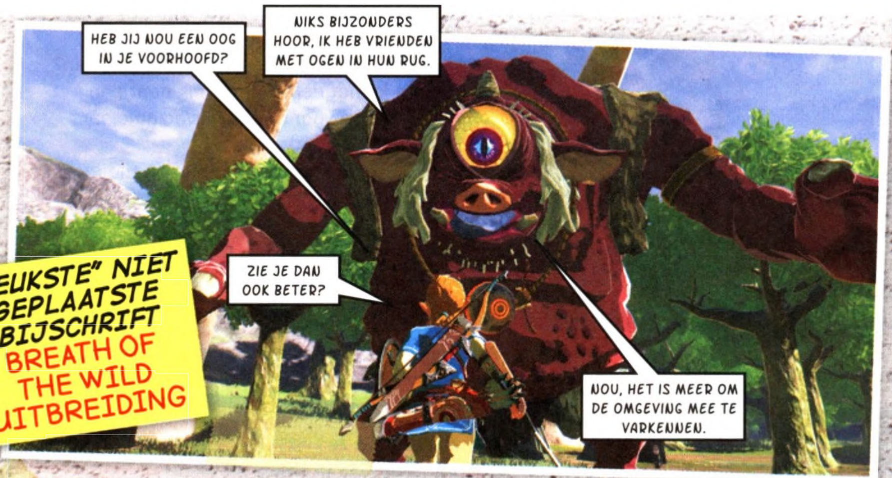
PU 291 LIGT 20 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT SIMON OP MONSTERJACHT
- PLAKKEN WE EEN CIJFER OP HET LANGVERWACHTE DRAGONBALL FIGHTERZ
- ZET FLORIAN Z'N VR-BRIL OP OM THE INPATIENT VAN ALLE KANTEN TE BEKIJKEN
- LATEN WE WETEN OF LOST SPHEAR EEN TOFFE JRPG IS GEWORDEN
- HOOPT TJEERD DAT UFC 3 NA ZIJN PREVIEW NOG WAT AAN KRACHT HEEFT GEWONNEN
- VERTELT JURJEN HET VERHAAL ACHTER DE TOTSTANDKOMING VAN THE LAST OF US
- ZOEKT SAMUEL UIT WAT DE SLECHTST VERKOCHTE CONSOLES ALLER TIJDEN ZIJN

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT BREATH OF THE WILD UITBREIDING

VOOR AAP STAAN

Normale mensen staan in de supermarkt met een pak melk of een blik knakworst in hun handen, maar Graddus had weer eens iets bijzonders. Wat er precies aan de hand was, weten we niet, want deze foto ontvingen we zonder enig begeleidend commentaar. Misschien dat Graddus duidelijk wilde maken dat hij z'n boodschappen altijd bij de Aapie Heijn doet?



WHAT A MES(S)!

Oei, dat ziet er niet best uit voor Samuel. Als pro-gamer is ie altijd extra voorzichtig met vuurwerk maar deze kwetsuur bleek een ordinair huis- tuin- en vooral keukenongelukje.
Sams vriendin was in de weer met een net aangeschaft Japans vleesmes toen zij het vlijmscherpe gereedschap uit haar handen liet vallen en onze kleine Spanjaard, vanwege het voordeel dat hij veel dichter bij de grond leeft, het ding nog net kon grijpen... bij het lemmet.
Tja, soms ben je niet blij als je zo scherp reageert...





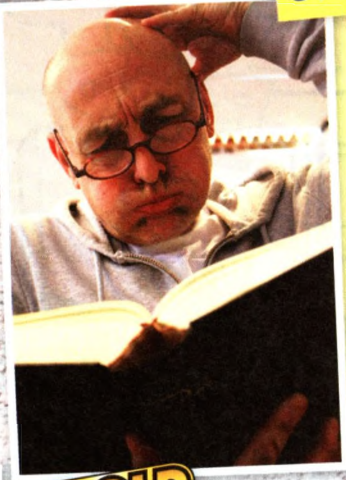
DIKKE BAZEN PC VOOR WOUTER

In ons decembernummer deden we een oproep aan jullie om je ultieme gamewens met ons te delen en zo kans te maken op een fraaie MSI computer.
Uit de vele inzendingen kozen we uiteindelijk die van Wouter uit Tzum, Friesland.
Deze gast heeft het thuis niet al te breed, maar wilde wel dolgraag een PC hebben waar ie samen met z'n broertje op zou kunnen gamen en z'n schoolwerk op zou kunnen maken. Voor dat doel verkocht hij zelfs z'n PlayStation, maar de tweedehands PC die hij met dat geld aanschafte, bleek een ellendig barrel te zijn. Gelukkig was Florian daar om er samen met MSI voor te zorgen dat Wouter nu een Dikke Bazen PC heeft!

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

- YouTube: YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV
- Facebook: FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED
- Twitter: TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

SPECIAL EDITION 8



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Okay, nog één keer dan. De achtste en laatste aflevering met verschrijvingen van PU-redacteuren uit mijn archief.

- × Ik zie dat over het hoofd omdat de game verder alles goed doet = Die had z'n hoofd er niet helemaal bij, maar ik zie het door de vingers
- × Het is echt allemaal lariekul = Wat een flauwekul! Uuuh... lariekoek!
- × Twee uit de klauwen gewassen tijgers = Tja, uit de kluiten gewassen is ook best een rare uitdrukking
- × Iets met vuur in de hens steken = Wauw, dat zal dubbellekker fikken!
- × De makers gaan niet over één dag ijs = Duh, want 's nachts vriest het veel harder
- × Omdat men gewoon geen antwoord op de vraag wil stellen = Een mooie uitspraak om deze rubriek mee te eindigen...

GOLD AWARD

DE PU-REDACTIE WENST ALLE LEZERS EEN TOPJAAR!

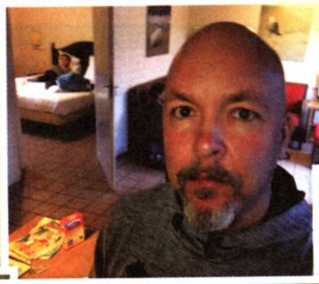
Thuis, op het strand, in het buitenland, met een zwerver, met een bekende Nederlander, met een oud-collega... de eigenwijze PU-redacteuren vierden oud & nieuw allemaal op geheel eigen wijze. Eén ding hebben ze echter gemeen: ze hopen dat 2018 voor alle lezers van PU een topjaar wordt!















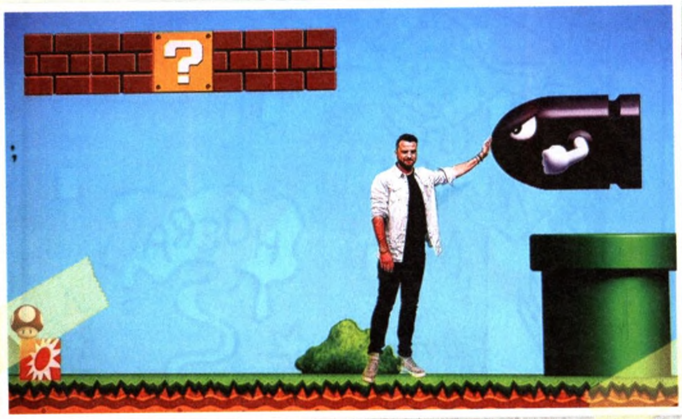






POSEUR VAN DE MAAND

Het leek wel of na het vertrek van Jan niemand meer de handschoen op durfde te nemen om de vacante titel Poseur van de Maand voor zich op te eisen, maar Simon doet deze maand een dappere poging.
Dapper in meerdere opzichten zelfs, want je moet toch wel aardig wat lef hebben om deze Bullet Bill met één hand te durven tegenhouden.
Als gezichtsuitdrukking hadden we liever een wat meer zelfverzekerde blik gezien in plaats van een pose die de indruk geeft alsof Simon een natte wind heeft gelaten in het veel te krap zittende slipje van z'n vriendin, maar goed; het is een zoals gezegd een dappere poging.



RENNEN IN EEN LULLIGE PYAMA

De Powerspy maakte al melding van de Santa Run in Haarlem waar Wouter en Ed namens PU aan deelnamen. Had Ed echter van tevoren geweten dat ie verkleed als kerstman z'n kilometertjes moest maken, dan had ie er hartelijk voor bedankt, maar daar was 't bij het uitreiken van de 'runners-outfit' echter te laat voor. Met frisse tegenzin trok hij dan ook 'z'n pyama' aan, maar het ergste vond Ed nog dat iedereen een startnummer met z'n eigen leeftijd opgespeld kreeg...

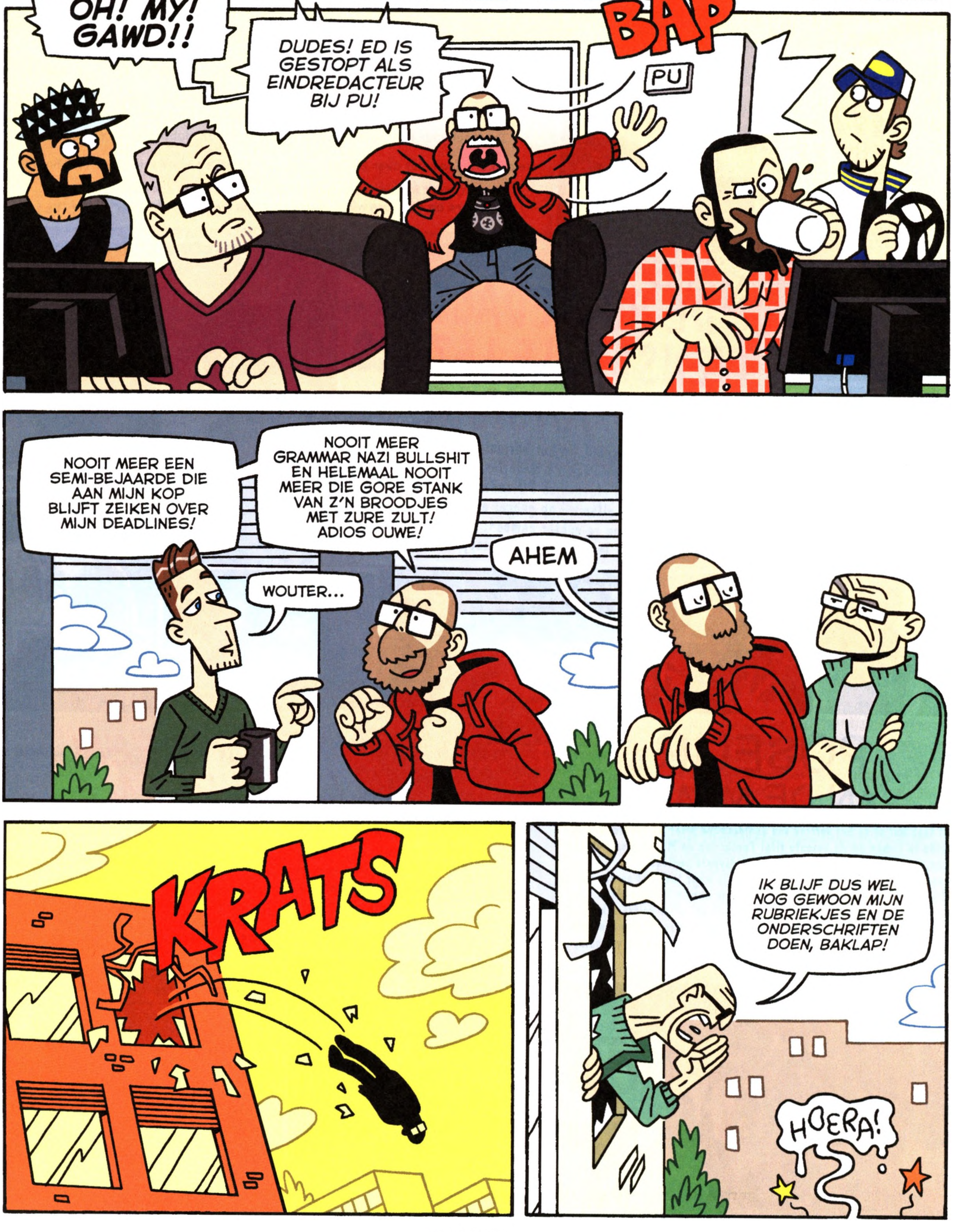




Wouter op volle snelheid. Er zijn geen actiefoto's van Ed omdat hij daar, naar eigen zeggen, te hard voor ging...

FRAMEDROP

JORDI PETERS



MEGA DEAL

NU BIJ MEDIAMARKT:
De Xbox One S 500 GB Minecraft bundel!



XBOX ONE

XBOX One S 500 GB Minecraft bundel
Console + game
- Xbox draadloze controller
- 500 GB opslag geheugen
- Downloadvouchers (Minecraft, Minecraft: Explorers Pack, Minecraft: Story Mode)
- Downloadvoucher Xbox Live Gold (14 dagen)
- HDMI kabel
- Xbox Game Pass (1 maand)

Art. Nr.: 1536967

199.-

* Aanbiedingen max. 1 per klant • Geen verkoop aan handelaren • Zetfouten en prijswijzigingen voorbehouden • Aanbiedingen zijn geldig van maandag 22 t/m zondag 28 januari 2018 • Zolang de voorraad strekt

MediaMarkt®